

TOUT

MICROLOISIRS

AMSTRAD, ST, C.64...

TOUS LES JEUX D'ACTION

**TENNIS, SQUASH,
PING-PONG**

RAQUETTES SUR LES MICROS

APPLE II GS

**LES DIEUX SONT TOMBÉS
SUR LA TÊTE!**

PERSPECTIVES 87

**33 SOCIÉTÉS DE SOFT
AU CRIBLE**

M 3085-38-20 F

N°38 MENSUEL JANVIER 1987-20 F - BELGIQUE: 140 FB - SUISSE: 6 FS - CANADA: 3,50 \$ CANADIENS - MAROC: 28 DH - ESPAGNE: 350 PESETAS

M 3085 - 38 - 20,00 F



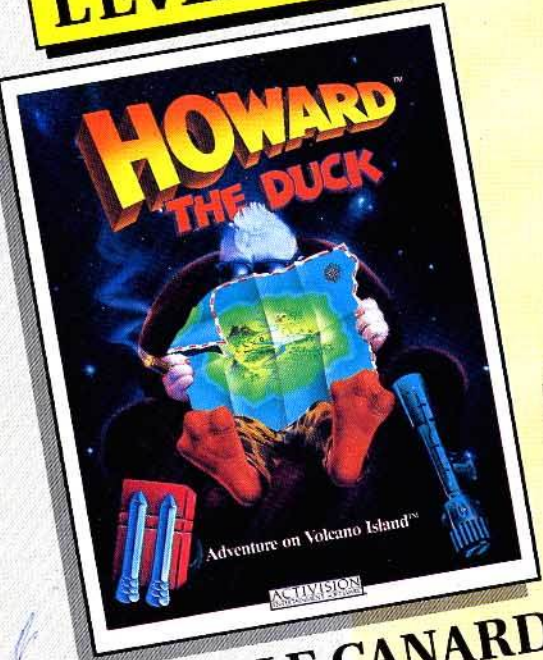
3793085020007 00380

ACTIVISION

HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

L'ÉVÉNEMENT 87

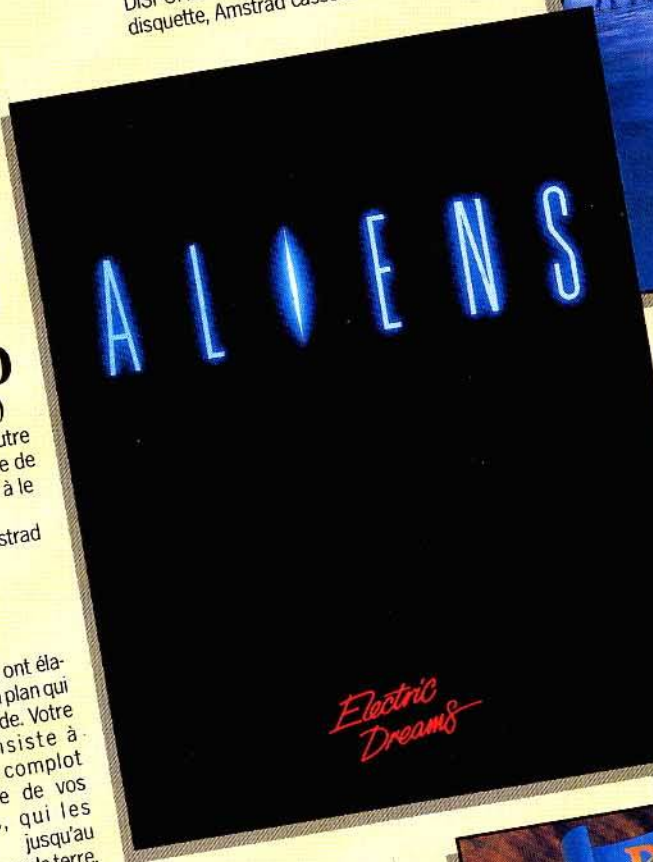


HOWARD LE CANARD (AVENTURE SUR UNE ÎLE VOLCANIQUE)

Le Président des États-Unis, kidnappé par des étrangers d'un autre monde, est retenu prisonnier sur une île dont le volcan menace de se réveiller. Aidez Howard le Canard, spécialiste du Quack Fu, à le délivrer mais faites vite!
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque, Apple II, MSX cassette et disque.

LES AVENTURES DE JACK BURTON (BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA)

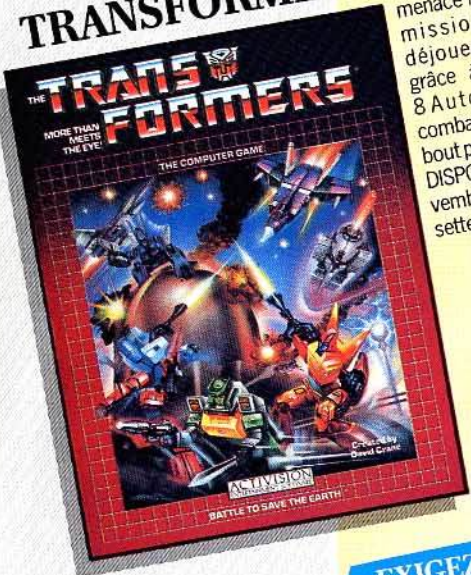
Revivez les aventures des trois personnages du film et contrôlez l'un d'eux tout en maintenant la cohésion du groupe. Vous devez utiliser les capacités de chacun pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque.



ALIENS

Aidez l'officier Ripley et son équipage à retrouver les colons d'Hadleys Hope, retenus prisonniers par les Aliens qui en nourrissent leurs enfants. Mettez fin à ce processus mais attention, les Aliens peuvent s'attacher sur votre visage et grandir à l'intérieur de vous!
DISPONIBLE fin novembre sur : C 64 cassette et disque, Amstrad cassette et disque.

TRANSFORMERS



Les Decepticons ont élaboré un nouveau plan qui menace le monde. Votre mission consiste à déjouer leur complot grâce à l'aide de vos 8 Autobots, qui les combattront jusqu'au bout pour sauver la terre.
DISPONIBLE fin novembre sur C 64 cassette et disque.

DANDY

Jeu d'aventures graphiques se déroulant dans un donjon de 26 étages. Seul ou avec un autre joueur, faites face à une multitude de dangereux monstres et robots, tout en vous procurant clés, bombes et vitamines pour mener à bien votre mission.
DISPONIBLE sur : C 64 cassette et disquette, Amstrad cassette et disque (novembre).



EXIGEZ LES INSTRUCTIONS EN FRANÇAIS.

Bon pour un catalogue ACTIVISION :

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code Postal _____

Type d'ordinateur _____

A retourner à ACTIVISION

Distribution LORIDIF
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - Tél. : 47.52.18.18

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

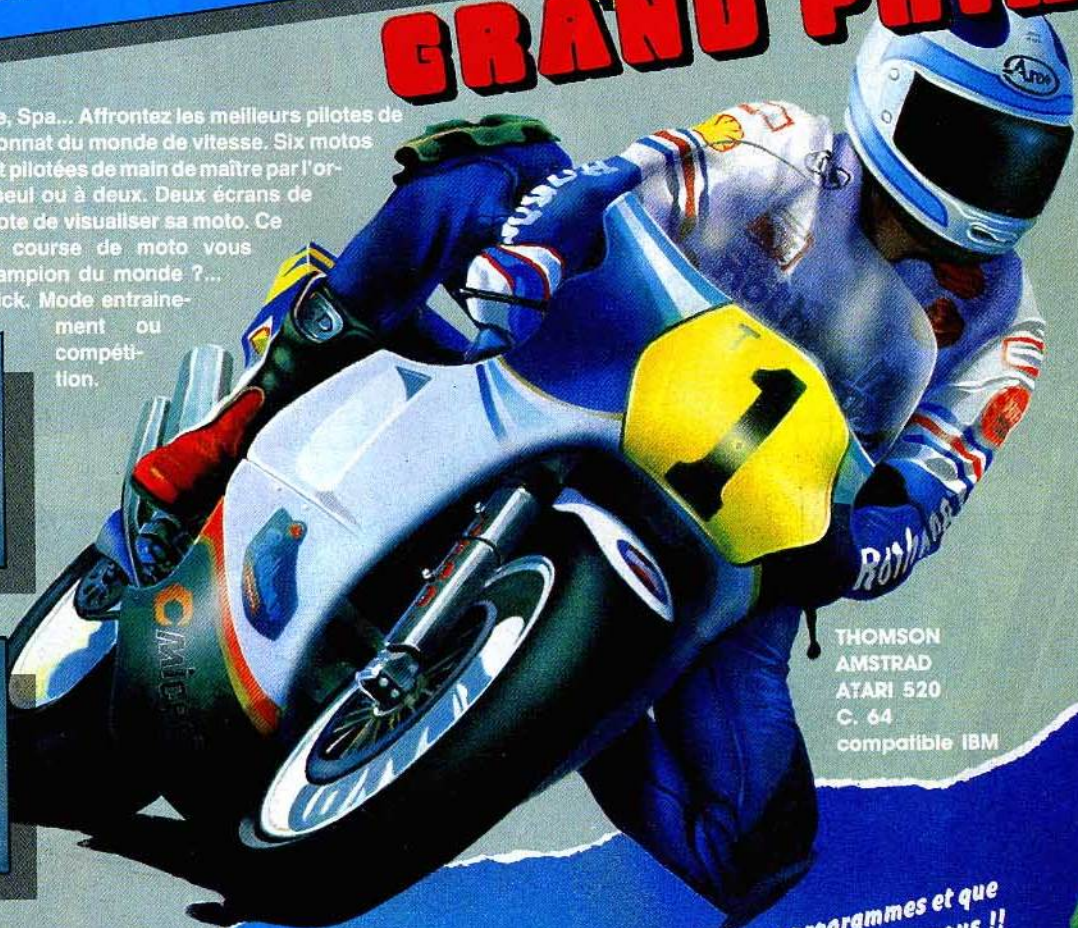
ACTIVISION FRANCE, 9, av. Matignon, 75008 PARIS - Tél. : 42.99.17.85

SHOW BOAT

C MICROÏDS

500cc GRAND PRIX

Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?... 1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entraînement ou compétition.



THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM

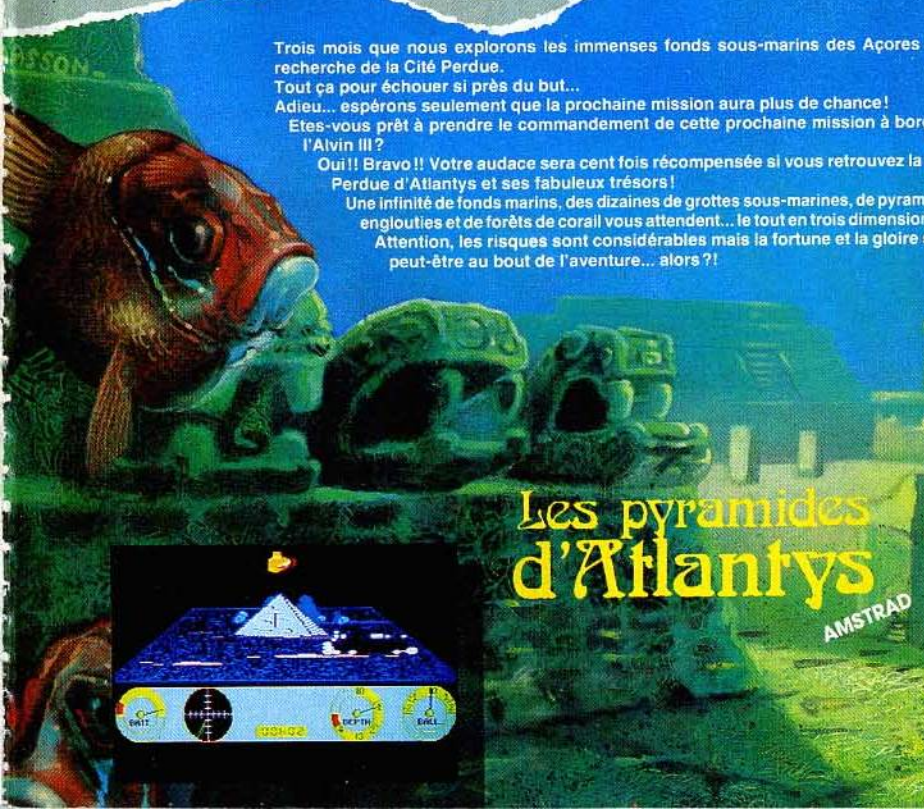
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!

Trois mois que nous explorons les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Perdue.
Tout ça pour échouer si près du but...

Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance!
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?

Oui!! Bravo!! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors!

Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions!!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!



Les pyramides d'Atlantys

AMSTRAD

C MICROÏDS

Retournez le bon ci-dessous à :

81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 48 - Télex : 631 748 F

DEMANDE DE DOCUMENTATION

NOM

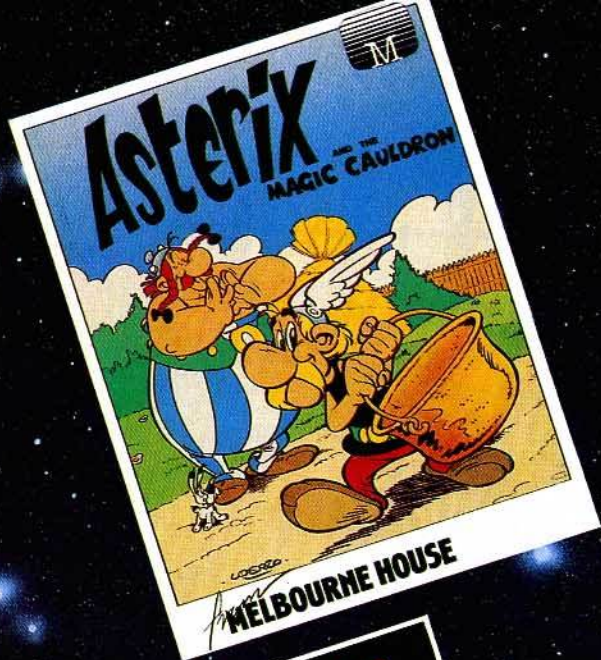
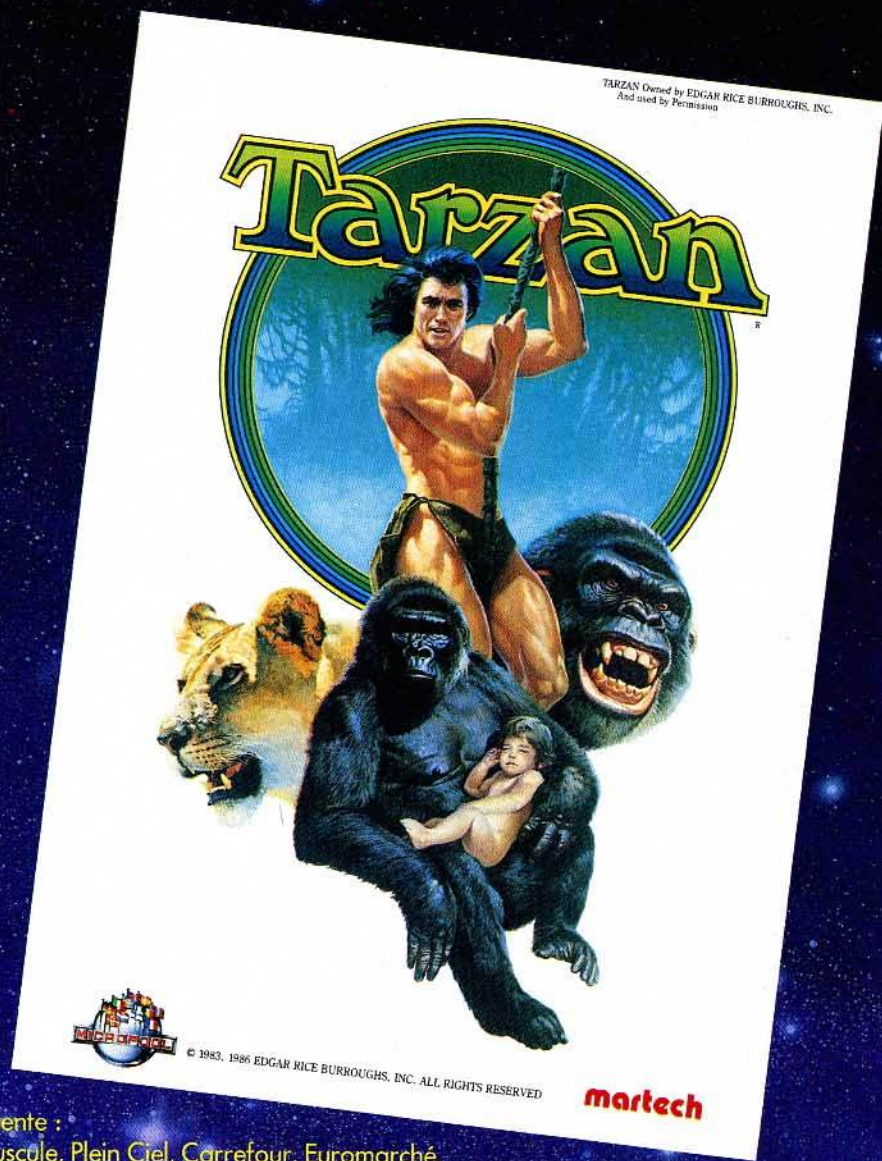
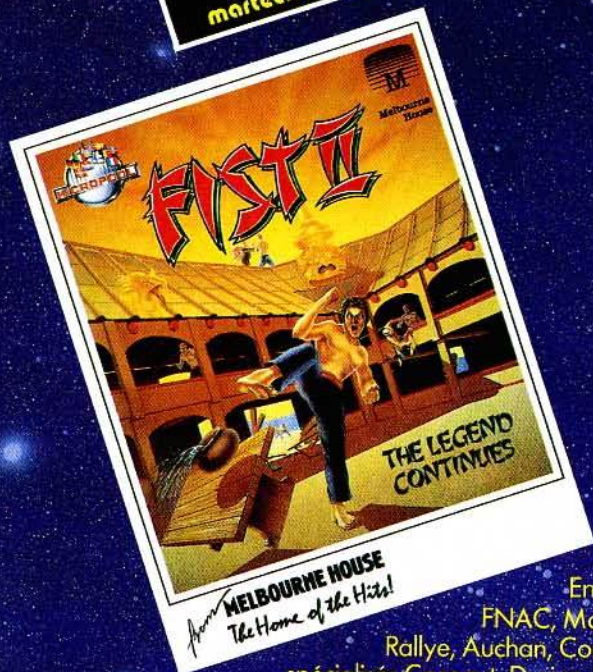
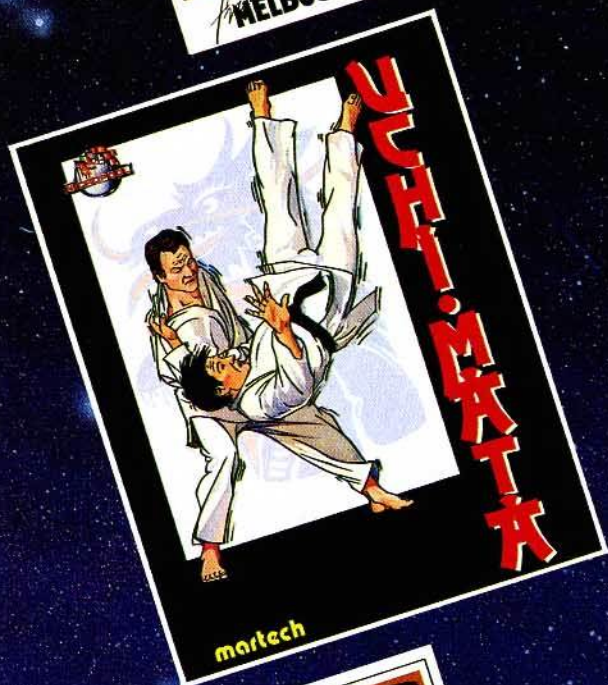
ADRESSE

VILLE C.P.

- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition

T.T.-1-87



Titres disponibles sur Amstrad, Commodore, Spectrum.

Distributeurs et spécialistes : contactez MICROPOOL France
110 bis, avenue du Général-Leclerc - 93506 Pantin Cedex France - Tél. : 48.91.65.76

**EXIGEZ LA NOTICE
EN FRANÇAIS.**

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière

Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu

Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard

Chef de rubrique : Nathalie Meistermann

Rédaction : Mathieu Brisou,

Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer

Ont collaboré à ce numéro : Laurent Bernat,

Leslie Bunder, Loïc Chauvin, Nicolas Coste,

Laurent Decomble, Marc Florian, Pierre Fouillet,

Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier

Hautefeuille, Fabien Lacaf, Dominique Leclerc,

Dominique Lugeol, Frédéric Rivaux, Arnel

Roubeix, Laurent Schwartz, Jérôme Tesseyre,

Patrick Verpeaux, Charles Villoutreix.

Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir,

Michel Longuet, Pascale Millet

Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Directeur de la publicité : Dominique Bovio

Chef de publicité : Claire Vesine

Exécution : Chantal Renault

Assistante : Brigitte Bessette

ADMINISTRATION - DIFFUSION

2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tél. : (16) 1 48.24.46.21.

Ventes : SOC. Philippe Brunie,

24, bd Poissonnière, 75009 Paris.

Tél. : (1) 45.23.25.60.

Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)

Abonnements : Catherine Innocenti,

Anne-Dominique Lancelin

Tél. : (16) 1 60.65.45.54.

France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F

(dont TVA 4 %)

Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F

(train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)

Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat

ou virement postal (3 volets)

BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.

Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil

Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud

Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A.

au capital de 10 000 000 F.

R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans

à compter du 19/12/1980.

Principal associé : Ségur

Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9^e

Président-Directeur général :

Antoine de Clermont-Tonnerre

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les

articles parus dans la publication (copyright Tilt)

est interdite, les informations rédactionnelles

publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont

libres de toute publicité.

Couverture : Jérôme Tesseyre

et Lucie vidéographie

Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés

sous coffret (prix unitaire : 70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat à

l'ordre de : TILT) adressé à :

Mondial manutention - Tilt

30, rue Cino-del-Duca,

94700 Maisons-Alfort.

TILT Microloisirs

2, rue des Italiens, 75009 Paris

Tél. : (16) 1 48.24.46.21

Télex : 643932 Edimondi

Tirage de ce numéro : 110 000 exemplaires.



TILT JOURNAL

16 Vive incertitude dans le monde des **softs éducatifs** ; la société Cadre s'explique sur les contradictions de la **distribution** ; deux jeux d'aventure sur **videodisque** ; le nouvel EXL, l'**Exeltel** ; les derniers **périphériques et utilitaires...**

TUBES

36 **Plus de quarante logiciels de jeu** passés au crible impitoyable du jugement de la rédaction.

TILT PARADE

58 Faites du **montage vidéo** sur un simple micro : l'**Amiga** propose **Deluxe Video Construction Set**. Grâce à **Print Master** sur Atari, votre **vie mondaine** s'accélère ! **Infiltrator**, un merveilleux **jeu d'aventure** graphique sur **Commodore** et, enfin, de la **3D** sur **Amstrad** avec **Explorateur III**.

SESAME

70 **De la culture et du jeu** : deux programmes pour **Amstrad** et **Commodore**.

PETITES ANNONCES

79 **Ventes, achats,** échanges, clubs...

TAM-TAM SOFT

84 **L'actualité de la micro-informatique**, en bref et en vrac. Le hit-parade des meilleures ventes.

BANC D'ESSAI

88 L'Apple II GS en question...

Quel est son positionnement sur le marché de la micro-informatique, à qui s'adresse-t-il donc, sa compatibilité est-elle un argument de vente, pourquoi est-il si cher ?

ACTUEL

92 Combats de chefs...

Tilt s'est livré à une grande enquête sur les **éditeurs de softs**. Conclusion : vivre du logiciel de loisir n'est pas une sinécure... La vérité sur les luttes qui se déroulent actuellement dans le monde du soft micro.

DOSSIER

106 **Vingt-quatre logiciels d'action** au rendez-vous ce mois-ci qui mettront vos nerfs et vos réflexes à rude épreuve...

LIVRES ET MICRO

122 Pour intellectuels et passionnés de techniques en tout genre, **deux pages à dévorer**.

KID'S SCHOOL

124 **Surprise**, les softs éducatifs deviennent intéressants !

CHALLENGE

128 **Adresse et réflexes**, une sélection de jeux de raquettes pour les fanatiques du ping, du pong, du squash et du tennis.

LUDIC

132 **Crafton et Xunk** en quarante-six salles. L'anatomie d'un Tilt d'or entièrement dévoilée grâce au montage-photos de tous les écrans proposés.

S.O.S. AVENTURE

136 **Quatre aventures abracadabrantes** et beaucoup d'autres. Le courrier des aventuriers fous et la solution de *Zombi*.

CHER TILT

146 **Le courrier des lecteurs.**

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté en pages 3 et 4.

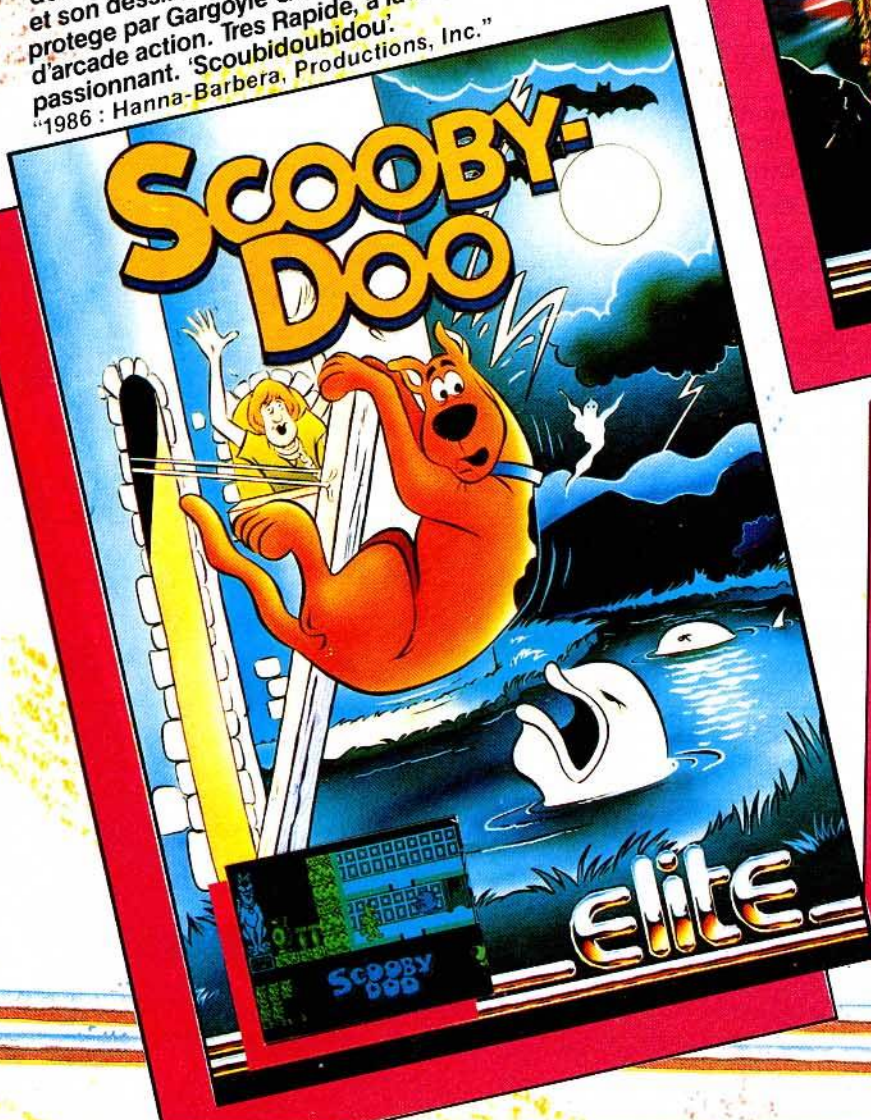
Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Les Meilleurs JEUX D'ARCADE

Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de café le plus marquant de l'année. 'Sega' vous invite à voyager dans le futur - avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de café. Mettez vos nerfs à l'épreuve. Soyez Vigilant et préparez vous à un voyage dans le futur riche en -émotions.

Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin -scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant -conçu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidou productions, Inc.'

"1986 : Hanna-Barbera, Productions, Inc."



Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
CB/Chèque bancaire

Cassette
Cassette
Disque
Cassette-
Disque

Homologation
officielle Coin-Op
Classic

Écran de tir de différents types d'ordinateurs.

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

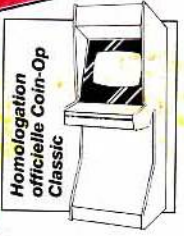
elite

Les- Jeux de- Cafe

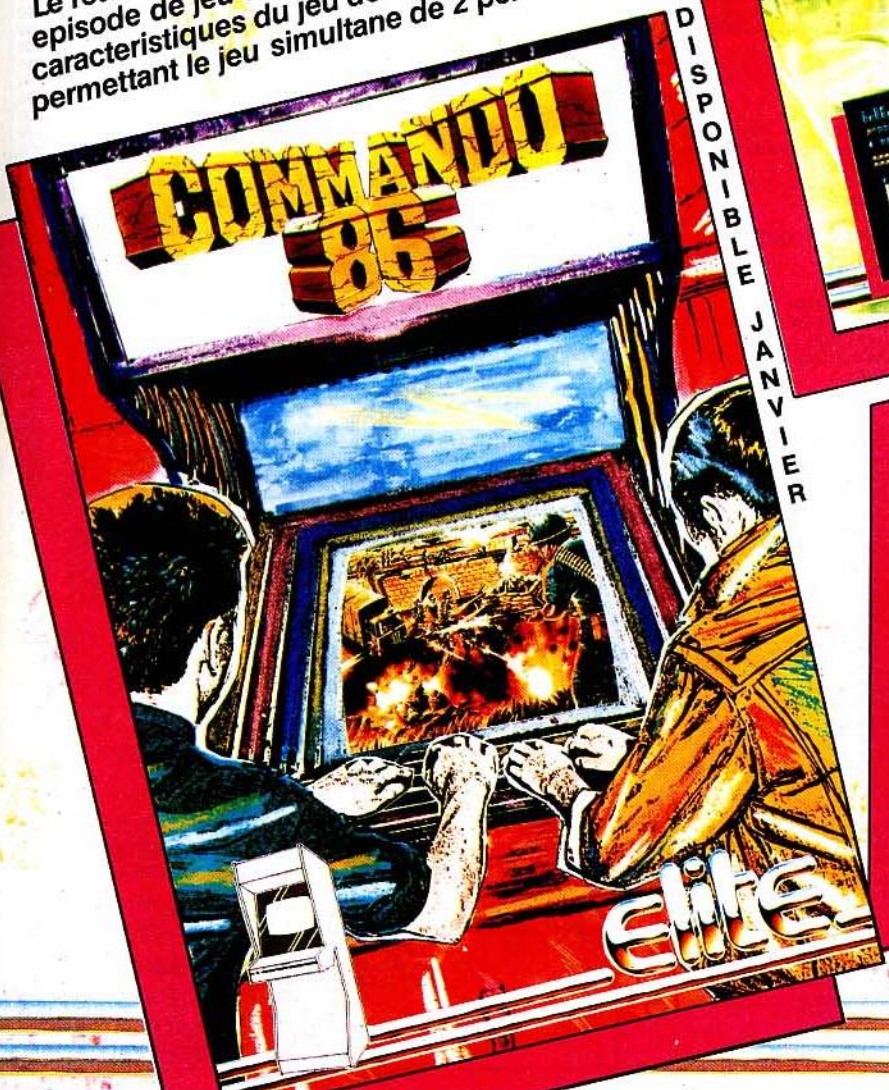
De chez un nouveau nom du marche de Jeux de Cafe, SNK Corporation. Possibilite de 2 joueurs. 'Ikari Warriors' ajoute une nouvelle dimension au jeu et permet a un ou 2 joueurs de jouer simultanement.

Le retour du super Joe dans un nouvelle episode de jeu d'action reunissant les caracteristiques du jeu de cafe de 1986 et permettant le jeu simultane de 2 personnes.

- Spectrum
- Amstrad
- Amstrad
- Commodore
- Commodore
- CB / Chèque bancaire
- Cassette
- Cassette
- Disque
- Cassette
- Disque



Écran de tir de differents types d'ordinateurs.

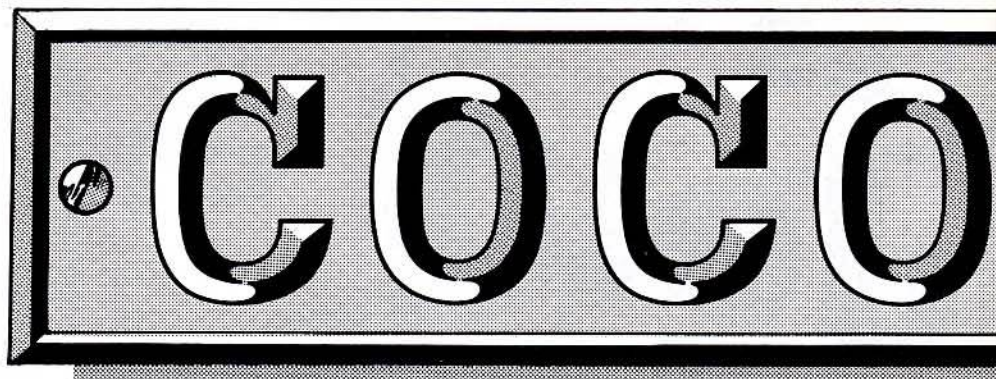


DISPONIBLE JANVIER

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076

elite



**DU NOUVEAU
DANS L'OUEST
DE PARIS**

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

**COCONUT
ÉTOILE**
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Argentine

**COCONUT
RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

**COCONUT
MONTPARNASSE**
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ☎ 43.22.70.85
Métro Pernet

**TOUS OUVERTS DU
LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H à 19 H**

AMSTRAD		COMMODORE 64		ATARI 520/1040 STF	
CARTOUCHE MIRAGE	570 K	FREEZE FRAME	590 K	1st WORD TRAITEMENT TEXTE	590 450
MULTIFACE 2	570 K	POWER CARTRIDGE	475 K	TEXT DESIGN ST	
ELIXIR	99	STAR MAZE	240 D	DB MASTER ONE	590
STRIFE	99	HIGH ROLLER	346 D	ASTERIODS	300
TENEbres	99	MACBETH	352 D	BATTLE ZONE	300
ATTENTAT	145 D	LONDON BLITZ	399 D	EZ DROID TRACKS PROFESSIONAL	2600
AVENGER	110	PANZER GRENADIER	540 D	MISSILE COMMAND	300
ANTIRIAD	89	LEGIONNAIRE	540 D	MACADAM BUMPER	290
ALIENS 2	110	MECH BRIGADE	540 D	STAR RAIDERS	300
ALIENS 2	150 D	BATTLE GROUP US SSI	655 D	GATO	399
AFFAIRE SIDNEY	140	JET US SUBLICOGIC	570 D	MEAN 18 GOLF	430
ACTIVATOR	95	NEWSROMM US	390 D	DELTA PATROL	240
AIRWOLF	95	PRINTSHOP	510 D	DIGITALISEUR HIPPOVISION	2000
BOB WINNER	179 D	REACH FOR THE STARS US	460 D	TRANSYLVANIA	340
BREAK THRU	89	ALIENS 2	110 C	ARENA	325
BASKET BALL	110	ALIENS 2	160 D	ANIMATOR	350
BACTRON	139	AVENGER	110 C	AMAZON	350
BIGGLES	95	AVENGER	160 D	BLACK CAULDRON	390
BOMB JACK	95	ANTIRIAD	99 C	BRATACCAS	320
CAMELOT WARRIOR	99	RODEO	160	BRIDGE 4.0	300
CRYSTAL CASTLES	99	REVOLUTION	99	BORROWED TIME	250
CAULDRON	89	REVOLUTION	149 D	CAD 3	450
CAULDRON II	89	ROBOT	119	CALCOMAT TABLEUR FR.	450
COLOSSUS CHESS 4	130	ROOM 10	110	CHESS PSION	320
COLOSSUS CHESS 4	175	ROOM 10	160 D	COLOURSPACE	250
COMMANDO	85	RICHELIEU GESTION	195	CHESSMASTER 2000	450
COMPUTER HITS 10 VOL. 3	110	RICHELIEU GESTION	250 D	DEEP SPACE	370
DEEP STRIKE	99	ROCKY HORROR SHOW	99	DATAMAT ST	450
DR WHO	110	STREET HAWK	120	D.E.G.A.S.	375
DEACTIVATOR	99	SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	110	ELECTRONIC POOL	250
DEACTIVATOR	169 D	SWORDS AND SORcery	140	EZ TRACKS STUDIO 20 PISTES	950
DRUID	99	SUPER CYCLE	110	EASY DRAW	1650
DRAGON'S LAIR	110	SPEED KING	69	FIRE BLASTER	250
DESERT FOX	95	STARSTRIKE 2	99	FLIGHT SIMULATOR II. NOT FR.	570
ELITE EN FRANCAIS	190	STARSTRIKE 2	175 D	FARENHEIT 451	350
ELITE	270 D	SAPIENS	139	F15 STRIKE EAGLE	399
FUTURE KNIGHT	110	SAPIENS	179 D	HACKER 2	255
FUTURE KNIGHT	169 D	STREET HAWK	99	HIPPOPIXEL	365
FIRELORD	95	SAI COMBAT	99	HIPPOCONCEPT	815
FIRELORD	149 D	SILENT SERVICE	90	HIPPOFONTS	480
FIST 2	99	SHOGUN FRANCAIS	110	HOLE IN ONE	340
GLIDER RIDER	99	SHOGUN FRANCAIS	190 D	HABAVIEW. FRANCAIS	750
GLIDER RIDER	145 D	SKYFOX	95	HABAWRITER. FRANCAIS	750
GAUNTLET	110	SPITFIRE 40	90	HACKER	250
GRAND PRIX 500CC	149	THE GREAT ESCAPE	89	HACKER	250
GRAND PRIX 500CC	190 D	TRAILBLAZER	99	JEWELS OF DARKNESS	230
GALVAN	95	TRAILBLAZER	149 D	KING QUEST 2	475
GALVAN	149 D	TIME TRAX	119	K. SEKA ASSEMBLEUR	465
GHOST'N GOBLINS	89	TOP SECRET	240 D	LITTLE COMPUTER PEOPLE	290
GHOST'N GOBLINS	145 D	THEY SOLD MILLION 3	99	LATTICE LANGUAGE C	1250
GOLIATH	120	THEY SOLD MILLION 3	145 D	LEADER BOARD	270
GREEN BERET	95	TENSIONS	169	LANDS OF HOVOC	175
HACKER 2	99	TENSIONS	230 D	MEMSOFT COMPTABILITE ST	
HACKER 2	160 D	TEMPEST	110	MEMSOFT PAYE	
HEARTLAND	99	TEMPEST	165 D	MEMSOFT VENTE	
HIGHLANDER	90	TIGER MOUNTAIN	99	MEMSOFT MICROBASE	
HACKER	160 D	TOBRUCK	110	MERCENARY	249
HARRIER STRIKE FORCE	95	TOMAHAWK	95	MIDPLAY	576
ICON JOHN	95	TOMAHAWK	145 D	MINDSHADOW	250
IMPOSSIBLE MISSION	95	THEY SOLD A MILLION II	99	MUSIC STUDIO	340
IMPOSSIBLE MISSION	190 D	TAU CETI	95	NINE PRINCES OF AMBER	350
INFILTRATOR	95	TAU CETI	145 D	PHANTASIE	460
INTERNATIONAL KARATE	89	THEY SOLD A MILLION	99	PLUS PAINT ST	395
INTERNATIONAL RUGBY	110	UCHI MATA	95	PRINT MASTER	400
JEUX SANS FRONTIERES	90	WORLD GAMES	110	PAWN	225
JEWELS OF DARKNESS	190	WINTER GAMES	90	REAL TIME CLOCK CARTRIDGE	420
KID KIT	299 C/D	WINTER GAMES	145 D	ROGUE	400
KUNG FU MASTER	95	WARRIOR	95	STRIP POKER	240
KNIGHT RIDER	95	WARRIOR +	195 D	SUPERHUEY	240
LES PASSAG. DU VENT (CP6128)	290 D	WAY OF THE TIGER	90	STAR GLIDER	250
LES AVENTURES DE JACK BURTON	110	WAY OF THE TIGER	145 D	ST KARATE	225
LES AVENTURES DE JACK BURTON	150 D	XARQ	109	SPACE STATION	225
LE PACTE	199 D	XARQ	149 D	ST PROTECTOR	225
LIGHT FORCE	99	ZORRO	95	SILENT SERVICE	290
LEGIONS OF DEATH	110	1942	89	THE PINBALL FACTORY	290
LES MINES DU ROI AQUANTUS	140	3D GRAND PRIX	95	TEXTOMAT	450
LES MINES DU ROI AQUANTUS	195 D			TIME BANDIT	250
LEADER BOARD	99			TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	340
L'HERITAGE	165			UTILITIES	500
LA GESTE D'ARTILLAC	240 C/D			ULTIMA II	475
				WINTER GAMES	390
				WORLD GAMES	290
				WAR ZONE	250

NTUT.



AMSTRAD APPLE ATARI COMMODORE IBM MSX ORIC SINCLAIR THOMSON

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

ATARI		THOMSON		SPECTRUM		AMIGA		APPLE	
AZTEC	120 C	MONOPOLY	175	ASTERIX	99	ZYTHUM	99	ARTICFOX	360
AZTEC	175 D	AIGLE D'OR	180	BREAK THRU	110	1942	95	ARCHON 2	270
ARCADE CLASSICS	95 C	AIGLE D'OR T09	250 D	BIG 4	110	AMIGA		ADVENTURE CONST.SET	325
AIRWOLF	85 C	AIR ATTACK	150	BOBBY BEARING	90	ARTIFOX	395	BARATIN BLUES	221
BEACH HEAD 2	169 D	BARRY MC GUIGAN'S BOXING	120	BIGGLES	95	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	395	COLOSSUS CHESS 4	390
BOULDERDASH II	120 C	BEACH HEAD	189	BOMB JACK	89	ARENA	290	ELITE	360
BOULDERDASH II	180 D	BUDGET FAMILIAL (T07/M05)	160	CAMELOT WARRIORS	99	BRATACCAS	350	LA GESTE DU BARDE	320
BLUE MAX 2001	95 C	CONTROLE AERIEN	495 K	CONQUESTADOR	95	BORROWED TIME	245	LE MUR DE BERLIN	221
BRUCE LEE	144 C/D	CHATEAU DE LA MORT (T07/M05)	120	COLOSSUS CHESS 4	110	CHESSMASTER 2000	537	LE CRIME DU PARKING	221
COMET GAME	120 C	CHOPFLIFTER (M05)	290 K	CAULDRON 2	89	COMPUTER BASEBALL	460	LES CONSPIRATEURS DE L'OMBRE	253
CHESSMASTER 2000	450 D	COLISEUM	140	COMMANDO	79	DEEPSPACE	290	LA JAVA DU PRIVE	221
CONFLICT IN VIETNAM	430 D	DOSSIER BOERHAAVE	145	DRUID	95	DELUXE PAINT	975	IMPOSSIBLE MISSION	380
DECISION IN DESERT	145 D	DIEUX DU STADE (T07/70/M05)	159	DEACTIVATORS	99	DELUXE PRINT	1100	MANDRAGORE	370
FOOTBALL MANAGER	139 C	DIEUX DU STADE 2	180	DANDY	95	DELUXE VIDEO	990	MICRO SCRABBLE	395
FIGHTER PILOT	95 C	DIEUX DU STADE T09	210 D	DRAGON'S LAIR	110	HACKER 2	575	MOVIES MAKER	270
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D	ELIMINATOR	120	EXPLORER	89	HALLY PROJECT	430	MOEBIUS	520
FLIGHT SIMULATEUR II NOT FR	675 D	EMPIRE	160	EXPRESS RAIDER	110	HACKER	245	NEWSROOM	395
GETTYSBURG	680 D	FLIPPER	140	ELITE	179	INSTANTS MUSIC	389	SORCELLERIE 1	890
GOONIES	95 C	GESTE D'ARTILLAC	245	FAIRLIGHT 2	99	IMAGES	770	SORCELLERIE 2	490
GHOSTBUSTERS	120 C	GESTE D'ARTILLAC T09	320 D	FIRELORD	99	JEWELS OF DARKNESS	250	SORCELLERIE 3	490
HARBALL	120 C	HACKER	160	FIST 2	95	K SEGA ASSEMBLEUR	799	SKYFOX	250
HARDBALL	1900	KARATE (T07/70/M05)	175	FROST BYTE	110	LEADER BOARD	290	SILENCE SERVICE	290
HACKER	95 C	LES PASSAGERS DU VENT	285	GREAT ESCAPE	99	LITTLE COMPUTER PEOPLE	350	SUMMER GAMES	350
HACKER	145 D	LE TEMPLE DE QUAUHTLI	180	GLIDER RIDER	110	MARBLE MADNESS	350	SUMMER GAMES 2	320
INTERNATIONAL KARATE	90 C	LE TEMPLE DE QUAUHTLI	280 D	GALVAN	89	MINDSHADOW	220	TRILOGY OF APASHAI	320
INTERNATIONAL KARATE	149 D	L'EVADE DU TAPIOCATRAZ	180	GHOST AND GOBLINS	99	MUSIC STUDIO	390	TRANSAT	304
JEWELS OF DARKNESS	180 C/D	L'HERITAGE II	150	HIGHLANDER	79	ONE ON ONE	375	TEMPETE SUR LES BERMUDES	215
KNIGHT OF THE DESERT	145 D	LA MINE AUX DIAMANTS	145	INFILTRATOR	110	PAWN	290	ULTIMA 3	490
KENNEDY APPROACH	144 C/D	LA NUIT DES TEMPLIERS	145	IMPOSSIBLE MISSION	99	SUPERBASE	1450	WINTER GAMES	320
LEADER BOARD	110 C	LAS VEGAS	195	JEUX SANS FRONTIERES	79	SUPERHUEY	430	MACINTOSH	
LEADER BOARD	169 D	MINOTAURE	140	JACK THE NIPPER	110	SKYFOX	395	BRATACCAS	390
MONTZUMA'S REVENGE	120 C	MEUTRE S/ ATLANTIQUE	195	JEWELS OF DARKNESS	150	TASS TIMES	390	CHESSMASTER	590
MUSIC CONSTRUCTION SET	190 D	MEUTRE S/ ATLANTIQUE T09	320 D	KWAH	110	THE 7 CITIES OF GOLD	430	CANAL MEURTRE	335
MOVIE MARKER	165 D	MANDRAGORE (T07/70/M05)	195	KNIGHT RIDER	89	TRILOGY OF APASHAI	450	DELUXE MUSIC CONST. SET	550
MERCENARY COMPENDIUM	160 C	MANDRAGORE T09	320 D	KUNG FU MASTER	89	TRINITY	290	ELITE	350
PINBALL CONSTRUCTION SET	190 D	MEUTRE A GRANDE VITESSE	149	LEADER BOARD	99	WINNIE THE POOH	280	HACKER	290
RAID OVER MOSCOU	120 C	MEUTRE A GRANDE VITESSE T09	250 D	LIGHTFORCE	129	IBM		MAC JACK	290
RAID OVER MOSCOU	150 D	MISSION DELTA	160	LEGIONS OF DEATH	119	BRUCE LEE	390	ONE ON ONE	410
RACING DESTRUCTION SET	190 D	MINER 2049	290 K	MOVIE	85	BACKGAMMON	245	PINBALL CONST SET	410
RESCUE ON FRACTALUS	145 D	NUMERO 10 (T07/M05)	130	NIGHTMARE RALLY	89	BATTLE OF ANTIETAM	57	THE 7 CITIES OF GOLD	410
RESCUE ON FRACTALUS	95 C	OMEGA PLANETE INVISIBLE	195	PUB GAMES	109	BALANCE OF POWER	490	ULTIMA 3	490
SUPER HUEY	220 D	OMEGA PLANETE INVISIBLE T09	320	PRODIGY	99	CHESS	338	WINTER GAMES	350
STAR MAZE	399 D	POLITIK POKER	89	PSI CHESS	149	CHESSMASTER 2000	990	JOYSTICKS	
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	150 C	RODEO	210	PAPER BOY	99	CHAMPIONSHIP GOLF	550	Toutes machines sauf APPLE et IBM	
SOLO FLIGHT 2 NOT FR	190 D	SPACE SHUTTLE	260	RETURN TO OZ	99	DAMBUSTERS	290	MOONRAKER	49
SILENT SERVICE	145 D	SAPIENS	180	REVOLUTION	89	ECHES 3D	250	QUICKSHOT 2	79
SPY V SPY II	95 C	SAPHIR	145	STAINLESS STEEL	110	FLIGHT SIMULATOR 2	690	QUICKSHOT 2+MICRO CONTACTS	119
SPY V SPY II	145 D	SUPER ANDROIDES	175	STRIKE FORCE COBRA	99	F 15 STRIKE EAGLE	250	QUICKSHOT XI	250
SUPER ZAXXON	95 C	SORCERY	150	STREET HAWK	99	GATO	490	KONIX	150
SUMMER GAMES (epyx)	180 D	SORCERY T09	210 D	SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	95	HACKER 2	224	PRO 5000	170
SARGON III	635 D	SCARFINGERS	230	SILENT SERVICE	95	HELLCAT ACE	210	THE BOSS	150
TRAILBLAZER	120 C	SUPER TENNIS	195	SAI COMBAT	89	HOBBIT	350	THREE WAY WICO	320
THEATRE EUROPE	169 D	SORTILEGES	169	SKYFOX ARIOLA	89	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS	338	COBRA PROFESSIONNAL	790
TIGERS IN THE SNOW	145 D	SORTILEGES T09	250 D	SABOTEUR	99	MUSIC CONSTRUCTION SET	495	IMPRIMANTES NOUS CONSULTER	
GREAT AMERICAN ROAD RACE	95 C	TYRANN	150	TRAILBLAZER	95	NEWSROOM	750	VENTE PAR CORRESPONDANCE	
GREAT AMERICAN ROAD RACE	145 D	VAMPIRE	169	THEY SOLD A MILION 3	99	ORBITOR	430	AJOUTER 150 F DE PORT	
USAAF	650 D	VAMPIRE T09	245 D	TUJAD	110	PITSTOP 2	390	CREDIT EN MAGASIN CREG	
ULTIMA 4	145 D	VOL SOLO	185	T.T. RACER	110	STAR FLIGHT	550	CARTE BLEUE	
VIETNAM	99 C	VERA CRUZ	149	THE SOLD A MILLION 2	99	SOLO FLIGHT 2	450	MATERIEL GARANTI 1 AN.	
VIETNAM	169 D	VERA CRUZ T09	260 D	THE WAY OF TIGER	89	SILENT SERVICE	299		
WARRIORS OF RAS	95 C	YETI	160	URIDIUM	95	TURBO GAMESWORK	720		
ZORRO	95 C	SEME AXE	120	WINTER GAMES	99	TERA	220		
		3D FIGHT	180	XARQ	120	TASS TIMES	460		
						WORLD KARATE	346		

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :

USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris
NOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

TITRES

PRIX

Participation au frais de port et d'emballage + 20 F
Précisez Cassettes Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
 THOMSON ATARI 800 AMSTRAD ORIC MSX C64 SPECTRUM



sinclair

MEMOIRE MONSTRE

SPECTRUM 128 K+2 : UNE NOUVELLE PUISSANCE A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS.



Le nouveau ZX Spectrum + 2, c'est bien plus qu'une mémoire monstre. C'est le dernier-né surdoué de la prestigieuse famille Sinclair.

Il possède un véritable clavier machine, un lecteur de cassettes intégré, deux prises de joysticks, de superbes capacités graphiques et une fabuleuse bibliothèque de plus de 1000 jeux et programmes disponibles partout. Nouveau ZX Spectrum + 2 : un monstre de puissance à un prix qui est loin d'être monstrueux :



1590 F^{TTC}

Prix généralement constaté.
Avec un joystick et 6 cassettes de jeux

PLAISIR MONSTRE

sinclair

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le Spectrum 128 K + 2.

Nom : _____

Adresse _____

Code postal [] [] [] [] [] Ville _____

Renvoyer ce coupon à :
Sinclair France, BP 12 | 92312 Sèvres cedex

**+ DE 75000 JEUX
EN STOCK**

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

- ENSEMBLE LES LAUREATS NF**
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **175 F**
+ GREEN BERET
- HIT PACK NF**
+ COMMANDO
+ BOMB JACK **99/149 F**
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
ALBUM MELBOURNE NF
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK **115/145 F**
+ STARION
ZZAP SIZZLER NF
+ Z
+ MONTY ON THE RUN
+ BOUNDER **95 F**
+ STARQUAKE
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **115/145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **115/145 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT
BRODERBUND BLASTERS NF
+ KARATEKA
+ STEALTH
+ CHOPLIFTER **99 F**
+ SPELLUNKER
ARCADE ACTION NF
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON **99 F**
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER
PLATFORM PERFECTION NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE **99 F**
+ BOUNTY BOB ST BACK
+ GHOSTCHASER
SHOOT THEM UP NF
+ SUPER ZAXXON
+ DROPZONE
+ BLUE MAX 2001 **99 F**
+ FORT APOCALYPSE
ARCADE CLASSICS NF
+ POLE POSITION
+ PAC MAN **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO
THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE **95/125 F**
+ MATCH DAY (foot)
THEY SOLD A MILLION 1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95/125 F**
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY
ARCADE HALL OF FAME NF
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN
+ BLUE MAX **75/125 F**
+ AZTEC CHALLENGE

COMMODORE 64 INCROYABLE !

**Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix**

- OLLIES FOLLIES NF 35 F
SLAMBALL NF 35 F
SCOOTER NF 35 F
SHAMUS NF 35 F
NEW YORK CITY NF 35 F
SCROLLS OF ABADON NF 35 F
NEUTRAL ZONE NF 35 F
BREAKDANCE 35 F
SENTINEL NF 35 F
GO FOR GOLD NF 35 F

NOUVEAUTES!*

- C/D**
- ALLEYKAT NF 89/129 F
BATAILLON Commander NF 95/145 F
BLACK MAGIC NF 95/145 F
BOMB JACK 2 NF 89/129 F
Champion Ship wrestling NF 95/145 F
COMMANDO "86" NF 89/129 F
CYBERUNG NF 95 F
DESTROYER NF 95/145 F
DOUBLE TAKEN NF 89/129 F
EXPRESS RAIDER NF 95/145 F
FIELDS OF FIRE NF 95/145 F
FIRE LORD NF 89/129 F
FUTURE KNIGHT NF 95/145 F
GUNSLINGER NF 95/145 F
HIGHWAY Encounter NF 85/145 F
HUMAN TORCHES NF 89/129 F
IKARI WARRIOR NF 89/129 F
JAILBREAK NF 95/145 F
KAYLETHE NF 95/145 F
KNUCKLE BUSTER NF 95/145 F
KONAMIS GOLF NF 89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) NF 95 F
LEGEND OF KAGENE 89/125 F
MAG MAX NF 89/129 F
MASTER OF UNIVERSE NF 95/145 F
MONOPOLY NF 175 F
MOVIE MONSTER NF 95/145 F
MUTANT NF 89/129 F
SAIGON NF 145/ 95 F
SARACENS NF 95/145 F
SCOOBY DOO NF 89/129 F
SENTINEL NF 95 F
STREET HAWK NF 89/129 F
SHORT CIRCUIT NF 89/129 F
SWOLD SAMOURAI NF 95/145 F
SUPER HUEY 2 NF 95/145 F
TARZAN NF 89/129 F
TENTH FRAMES NF 95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF 95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF 89/129 F
WARRIOR 2 NF 95/145 F
XEVIOUS NF 95/145 F

HIT PARADE

- ACE OF AGES NF 95/145 F
ACROJET NF 95/145 F
AMERICA CUP NF 95/145 F
ANTIRADNF 89/129 F
AVENGERNF 95/145 F
BIGGLESNF 95 F
BREAKTHRU NF 95/145 F
CAULDRON NF 79 F
CAULDRON 2 NF 89/129 F
COBRANF 89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF 95/145 F
DESERT FOX NF 89/139 F
FIST 2 NF 95/129 F
GALVAN NF 89/129 F
GAUNTLET NF 95/145 F
GHOST N GOBELINS NF 95/145 F
LEGEND OF KAGENE 95/145 F
YE AR KUNG FU I NF 89/129 F
HIGHLANDER NF 89/129 F
1942 NF 95/145 F
INFILTRATOR NF 95/145 F
INTL KARATE NF 69 F
KENNEDY APPROACH NF 89/139 F
KNIGHT GAMES NF 95/145 F
LEADER BOARD NF 95/145 F
MIAMI VICE NF 89 F/129 F
NEXUS NF 95/145 F
PAPER BOY NF 95/145 F
PARALLAX NF 89/129 F
PING PONG NF 89/125 F
QUESTRON ND/145 F
RAMBO NF 85/139 F
REBEL PLANET NF 89/139 F
SANXION NF 95/145 F
SCRABBLE NF 185 F
SILENT SERVICES NF 95/145 F
SKYFOX NF 95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF 95/145 F
SORCERY NF 95 F
SPACE HARRIER NF 89/129 F
STRIKE force harrier NF 95/145 F
SUMMER GAMES II NF 89/139 F
SUPERCYCLE NF 95/145 F
Superstar PING PONG NF 95/145 F
TERRA CREST NF 89/129 F
THE GOONIES NF 89/139 F
THE WAY OF exp fist NF 85/125 F
TOP GUN NF 89/129 F
TRAILBLAZER NF 95/145 F
V!!! NF 89 F
WINTER GAMES NF 89/139 F
WORLD GAMES NF 95/145 F

"SOLDES" C/D DEMENTI 35 F/49 F

- ASYLUM NF
BEACH HEAD 2 NF
BLACK WHICHE NF
BOUNTY BOB str, back NF
BRUCE JACK
BRUCE LEE NF
BUCK ROGERS
BUD BLITZ NF
DRAGON SKULL NF
ENTOMBED NF
FORT APOCALYPSE NF
KUNG FU MASTER NC
GROGS REVENGE NF
IMHOTE
POLE POSITION NF
SPACE DOUBTS
SUPERMAN NF
TIGERS IN THE SNOW
TIME TUNNEL NF
LEGEND OF AMAZONE WOMEN NF
OUTLAWS

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

- ALTERNATIVE reaty... ND/145 F
ASSAULT MACHINE NF 89/129 F
BACK to the future NF 95 F
BALL BLAZER NF 75 F
BATAILLE d'Angleterre NF 119 F
BATAILLE pour Midway NF 119 F
Beyond Forbidden Forest NF 95/145 F
CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
DECISION in the DESERT 95/145 F
DROP ZONE NF 95 F
ELECTROGLIDE NF 89/129 F
FIGHTING WARRIOR NF 85 F
FRANKIES goes to HWD NF 89 F
FRIDAY THE 13 NF 89 F
GHOSTBUSTER NF 95 F
GHOSTCHASER NF 75 F
GREAT ROAD RACE NF 95 F
GREEN BERET NF 89/129 F
HACKER NF 95 F
HYPERSPORT 89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF 85/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF 89/129 F
KNIGHT of the DESERT 89/139 F
LAW OF the WEST NF 95/145 F
LITTLE COMPUTER NF 95 F
MASTER of the LAMPS NF 95 F
MIG ALLEY ACE NF 89/149 F
MIKI NF 89 F
MUSIC STUDIO NF 99/149 F
QUESTRON NF ND/145 F
PENTOGRAM NF 85 F
PHALSBERG NF 179 F
PHANTASIS NF 145 F
PITSTOP 2 NF 89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF 89/139 F
RED HAWK NF 89 F
RESCUE on Fractalus NF 95/145 F
ROCKY horror show NF 89 F
THAI BOXING NF 89/129 F
SCALEXTRIC NF 115 F
SPY VS SPY NF 95/125 F
STRIP POKER NF 89 F
THEATRE EUROPE NF 110 F
UCHI MATA JUDO NF 95/129 F
ULTIMA III 199 F
ULTIMA 4 ND/145 F
WARRIORS OF RAS 95/145 F
WORLD CUP 86 NF 95/145 F
ZORRO NF 89/139 F

MSX

- ALIEN 8 NF 89 F
ACROJET NF 95 F
AIGLE D'OR NF 169 F
BEACH HEAD NF 95 F
BOUNDER NF 89 F
CYBERUNG NF 95 F
DAMBUSTERS NF 95 F
DECATHLON NF 89 F
DESOLATOR NF 115 F
FLIGHT 737 NF 49 F
GAUNTLET NF 95 F
GUNFRIGHT NF 89 F
HERITAGE NF 165 F
HYPER VIPER NF 49 F
KNIGHT LORE NF 89 F
NIGHT SHADES NF 89 F
TARZAN NF 89 F
THAI BOXING NF 89 F
THE WAY OF THE TIGER NF 89 F
TRAILBLAZER NF 95 F
JACK THE NIPPER NF 89 F
WALKYR NF 89 F
WINTER GAMES NF 95 F

ALBUM ULTIMATE NF

- + ALIEN 8
+ GUNFRIGHT **119 F**
+ KNIGHT LORE
+ NIGHTSHADE

MSX CLASSICS NF

- + GROGS REVENGE
+ BOUNDER **119 F**
+ WALKYR
+ GUNFRIGHT

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24 h/24 h
Tapez **FUNI** puis **MIC** par le 3615

1 AN DE GARANTIE TOTALE



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

- ENSEMBLE LES LAUREATS NF**
 + SILENT SERVICE
 + CAULDRON 2 **175 F**
 + GREEN BERET
- KONAMIS GREATEST HITS NF**
 + GREEN BERET
 + PING PONG **95 F**
 + HYPERSPORTS
 + YE AR KUNG FU
- THEY SOLD A MILLION 3 NF**
 + KUNG FU MASTER
 + GHOSTBUSTER **95 F**
 + RAMBO
 + FIGHTER PILOT
- ARCADE ACTION NF**
 + SPY HUNTER
 + ZAXXON **95 F**
 + BUCK ROGERS
 + TAPPER
- SPECTRUM STINGERS NF**
 + BRUCE LEE **95 F**
 + ZORRO
 + CYBERUN
 + POLE POSITION
- THEY SOLD A MILLION 2 NF**
 + BRUCE LEE
 + MATCH POINT (tennis)
 + KNIGHT LORE **95 F**
 + MATCH DAY (foot)
- THEY SOLD A MILLION 1 NF**
 + BEACH HEAD
 + DECATHLON **95 F**
 + SABRE WOLF
 + JET SET WILLY
- ARCADE HALL OF FAME NF**
 + RAID OVER MOSCOW
 + BLUE MAX **95 F**
 + FLAK
 + HUNCHBACK II
 + ROCCO

NOUVEAUTES! *

- ACROJET NF 95 F
 COMMANDO 86 NF 89 F
 CRYSTAL CASTLE NF 95 F
 CYBERUN NF 89 F
 DONKEY KONG NF 89 F
 DOUBLE TAKEN NF 79 F
 EXPRESS RAIDERS NF 95 F
 FUTURE KNIGHT NF 95 F
 GALVAN NF 79 F
 GUNSLINGER NF 89 F
 HUMAN TORCH NF 89 F
 IKARI WARRIOR NF 89 F
 JAILBREAK NF 89 F
 JEUX SANS FRONTIERES NF 79 F
 KAYLETH NF 89 F
 KNIGHT RIDER NF 89 F
 KONAMI'S TENNIS NF 79 F
 LEADER BOARD NF 95 F
 MAGMAX NF 79 F
 PARALLAX NF 79 F
 REBEL PLANET NF 89 F
 SARACEN NF 89 F
 SCOOBY DOO NF 89 F
 SHORT CIRCUIT NF 89 F
 SPACE HARRIER NF 89 F
 STREET HAWK NF 79 F
 SUPERCYCLE NF 89 F
 TENTH FRAME NF 89 F
 TEMPLE OF TERROR NF 89 F
 THE GREAT ESCAPE NF 79 F
 WORLD GAMES NF 85 F

HIT PARADE

- ANTIRIAD NF 75 F
 AVENGER NF 95 F
 BATMAN NF 75 F
 BEACH HEAD 2 NF 85 F
 BIG GLES NF 95 F
 BOMB JACK NF 85 F
 BREAKTHRU NF 89 F
 CAULDRON 2 NF 89 F
 COBRA NF 79 F
 COMMANDO NF 75 F
 DESERT FOX NF 95 F
 1942 NF 79 F
 GAUNTLET NF 95 F
 GHOST N GOBELIN NF 79 F
 HIGHLANDER NF 79 F
 INFILTRATOR NF 95 F
 KONAMI'S GOLF NF 79 F
 KUNG FU MASTER NF 89 F
 LEGEND OF KAGEN NF 89 F
 MASTERS OF UNIVERSE NF 89 F
 MIAMI VICE NF 79 F
 MOVIE NF 89 F
 PAPER BOY NF 79 F
 PING PONG KONAMI NF 89 F
 POLE POSITION NF 85 F
 REVOLUTION NF 85 F
 RAMBO NF 85 F
 SCRABBLE NF 185 F
 SILENT SERVICE NF 95 F
 SKYFOX NF 79 F
 TERRA CREST NF 79 F
 THAI BOXING NF 89 F
 THE GOONIES NF 89 F
 THE DAMBUSTER NF 89 F
 THE WAY OF EXPL. FIST NF 89 F
 THE WAY OF THE TIGERS NF 89 F
 TOP GUN NF 79 F
 TRAILBLAZER NF 79 F
 V!!! NF 85 F
 WINTER GAMES NF 89 F
 WORLD CUP 86 NF 89 F
 XEVIOUS NF 89 F
 YE AR KUNG FU NF 79 F
 ZORRO NF 85 F

ATARI

600/800/XL/130

- SMASH HIT VOL 6 NF**
 + ELECTRAGLIDE
 + FORT APOCALYPSE **95 F**
 + TIME FLIP
 + DRELBS
- ARCADE CLASSICS NF**
 + POLE POSITION
 + PAC MAN **95 F**
 + DIG DUG
 + MR DO
- SMASH HIT VOL 5 NF**
 + ELECTRA GLIDE
 + MEDIATOR **95/145 F**
 + CHOP SUEY
 + QUASIMODO
- SHOOT THEM UP NF**
 + SUPER ZAXXON
 + DROP ZONE **109 F**
 + BLUE MAX 2001
 + FORT APOCALYPSE
- ATARI ACES NF**
 + ZORRO
 + UP N DOWN **109 F**
 + SPY HUNTER
 + TAPPER
- PLATFORM PERFECTION NF**
 + ZORRO
 + BRUCE LEE **109 F**
 + BOUNTY BOB
 + GHOSTCHASER

Americana

- OLLIES FOLLIES NF 35 F
 SHAMUS NF 35 F
 NEW YORK CITY NF 35 F
 SCOOTER NF 35 F

NOUVEAUTES! * CD

- Bataillon Commander NF 95/145 F
 BEACH HEAD 2 NF ND/145 F
 BLACK MAGIC NF 95/145 F
 CRUSADE IN EUROPE 95/145 F
 DECISION in the DESERT 95/145 F
 GAUNTLET NF 95/145 F
 FIELDS OF FIRE NF 145 F
 FIGHT NIGHT NF 95/145 F
 FIGHTER PILOT NF 95/125 F
 GEMSTONE Warrior NF ND/145 F
 GUNSLINGER NF 95/145 F
 LEADERBOARD NF 95/145 F
 MASTERS OF UNIVERSE NF 95/145 F
 QUESTRON NF ND/145 F
 SARACEN NF 95/145 F
 SMASH HIT VOL 4 NF 95 F
 SOLOFLIGHT NF 95/145 F
 SUPER HUEY 2 NF 95/145 F
 TRAILBLAZER 95/145 F
 ULTIMA 4 NF ND/145 F
 VIETNAM ND/145 F

HIT PARADE

- ALTERNATIVE reality NF ND/145 F
 BALL BLAZER NF 95/145 F
 ELECTROGLIDE NF 95/135 F
 GREAT US road race NF 99/145 F
 HARBALL NF 95/145 F
 HUMAN TORCH NF ND/145 F
 KENNEDY Approach NF 145/145 F
 KNIGHT of the desert NF 145 F
 MERCENARY 2ND city NF 85/125 F
 RAID OVER MOSCOW NF 95/145 F
 REBEL PLANET NF ND/145 F
 RESCUE on Fractalus NF 95/145 F
 SILENT SERVICE NF 95/145 F
 SPY VS SPY I NF 95/145 F

- ASYLUM NF 95/145 F
 BEACH HEAD NF ND/145 F
 GHOSTBUSTER NF 149 F
 HACKER NF 95/145 F
 MERCENARY NF 95/135 F
 SPITFIRE ACEN NF 95 F
 STRIP POKER NF 95 F
 TIGERS IN THE SNOW ND/145 F
 WARRIORS OR RAS 95/145 F

THOMSON

ALBUM THOMSON NF

- + GREEN BERET
 + MONOPOLY **245 F**
 + SUPER TENNIS
 + RUNWAY

NOUVEAUTES! *

- AFFAIRE SYDNEY 165 F
 AIGLE D'OR 175 F
 AVENGER 175 F
 BACTRON 145 F
 BOXING 145 F
 CHIMERE 145 F
 DIEUX DU STADE 2 179 F
 DOSSIER BOERHAAVE 149 F
 GREEN BERET 149 F
 GRAND PRIX 500 CC 169 F
 HACKER 145 F
 HERITAGE II 145 F
 KUNG FOU 145 F
 LA MINE AUX DIAMANTS 149 F
 LE DIEU DE LA GLISSE MO6 165 F
 Les cavernes de THENEBE 145 F
 L'EVADE de Topicoatraz 139 F
 LE TEMPLE DE QUAUTLI 165 F
 LES PASSAGERS DU VENT 289 F
 MEURTRE SUR Atlantique 195 F
 MGT 129 F
 MONOPOLY 175 F
 REFLEX 139 F
 RUNWAY 145 F
 SAPIENS 165 F
 SAPHIR 149 F
 SORCERY 149 F
 SPINDIZZY 145 F
 STONE ZONE 145 F
 SUPER TENNIS 175 F
 SUPER TEST Decathlon 149 F
 THE WAY OF THE TIGER 149 F
 TNT 149 F
 VAMPIRE 169 F
 YE AR KUNG FU 2 145 F

- NUMERO 10 (Platini) 129 F
 BEACH HEAD 145 F
 MEURTRE A GRANDE VTS 149 F
 DIEUX DU STADE 159 F
 AIGLE D'OR 139 F
 MANDRAGORE 195 F
 SCRABBLE 175 F
 KARATE 175 F
 CINQUIEME AXE 125 F
 LA GESTE d'Artillac 245 F
 OMEGA Planète invisible 195 F
 LAS VEGAS 195 F
 SORTILEGE 169 F
 AFFAIRE VERA CRUZ 149 F
 VOL SOLO (solo flight) 185 F

NOUVEAU

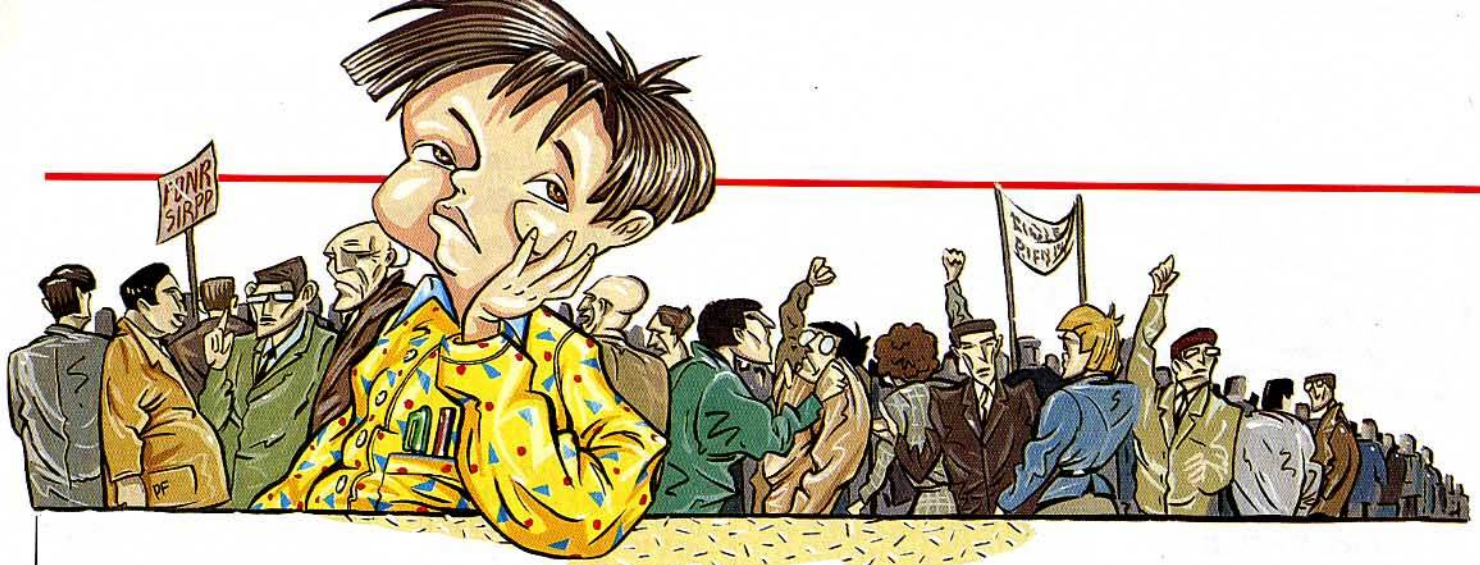
THOMSON DISK

- SEM AXE 225 F
 AFFAIRE SYDNEY 245 F
 AFFAIRE VERA CRUZ 245 F
 AIGLE D'OR 225 F
 BACTRON 195 F
 GRAND PRIX 500 225 F
 GREEN BERET 195 F
 KUNG FU 195 F
 LA MINE AUX DIAMANTS 245 F
 LEGENDE 195 F
 Les cavernes de THENEBE 195 F
 LES DIEUX DE LA GLISSE 195 F
 LES DIEUX DU STADE 2 195 F
 MGT 195 F
 MONOPOLY 225 F
 RUNWAY 2 195 F
 SAPHIR 245 F
 SAPIENS 195 F
 SORCERY 195 F
 SORTILEGES 245 F
 SPINDIZZY 195 F
 STONE ZONE 195 F
 SUPER ANDROIDES 245 F
 TEMPLE DE QUAUTLI 195 F
 THE WAY OF THE TIGER 225 F
 TNT 195 F
 VAMPIRE 245 F
 YE AR KUNG FU 2 195 F

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

*** NOUVEAUTES**
 Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE



Du rififi dans l'éducatif

Les logiciels éducatifs se vendent sans se démoder...
Quelle aubaine ! Mais le ministère redéfinit les règles de leur agrément par l'Education nationale, provoquant l'incertitude.

Le « Plan informatique pour tous » (IPT) avait lancé l'équipement des écoles, collèges et lycées en micro-ordinateurs. La marque bien de chez nous, Thomson, se tailla (ou se vit offrir ?) la part du lion. Ce plan, appelé aussi « plan Fabius » est repris à son compte pour l'essentiel par le nouveau ministre de l'Education nationale, René Monory.

Mais l'incertitude persiste quant au statut des logiciels éducatifs. Le plan IPT proposait aux enseignants un catalogue de 697 logiciels. Dix pour cent d'entre eux ne tournent pas, vingt pour cent sont indisponibles et un fort pourcentage est indiscutablement mauvais. Le nouveau ministre a annoncé sa volonté de faire le ménage :

- d'abord en définissant des critères : les logiciels éducatifs doivent avoir un aspect de simulation et d'autre part préparer à l'utilisation de bases de données ;
- ensuite en effectuant un tri parmi les logiciels existants ;

- enfin, en lançant un concours national chez les enseignants, afin de définir une cinquantaine de cahiers des charges « qui seront alors proposés aux industriels retenus pour écrire, tester et valider les programmes informatiques correspondants »

Voyez la sueur froide couler dans le dos des entreprises de logiciels. Du cours élémentaire aux classes préparatoires aux grandes écoles, il y a une douzaine de niveaux, et avec quatre matières par niveau on obtient les cinquante « cahiers des charges » évoqués. S'acheminera-t-on vers le logiciel unique alors que les profs choisissent le manuel écrit qui leur plaît parmi tous ceux proposés par les éditeurs ?

Tel éditeur de logiciels évoque la « police de la pensée » décrite dans le « 1984 » d'Orwell, tel autre connaît bien M. Monory qui est un homme intelligent et n'a donc pas voulu dire ça. Et d'ailleurs cela provoquerait une levée de boucliers chez les enseignants.

Un conseil d'évaluation doit bien se mettre en place au ministère, des experts sont pressentis pour y participer, mais des inspecteurs généraux de l'Education nationale travaillaient déjà auparavant.

Pour simplifier le tableau, la CAMIF, coopérative de la mutuelle des enseignants annonce la création d'une « Commission pour la qualité des logiciels éducatifs ».

La CAMIF pèse lourd :

- elle a assuré la mise au point et l'impression du catalogue de logiciels du plan IPT, et a assuré la livraison du matériel aux écoles ;
- un million deux cent cinquante mille familles, dont la quasi-totalité des enseignants, y adhèrent ;
- le service de tests et d'évaluations de son département de vente par correspondance, qui jauge des machines à laver jusqu'aux instruments de jardinage, est l'un des meilleurs de France et impose ses suggestions aux fabricants.

Le président de la commission, Jean-Dominique

Lafay, qui enseigne l'économie en faculté, n'a jamais suivi les activités logicielles de la CAMIF (coopérative qui possède une partie du capital de FIL, éditeur de nombreux éducatifs pour Thomson). La commission travaille à grande échelle : ainsi plusieurs dizaines de milliers d'enseignants, adhérents de la CAMIF, ont reçu un questionnaire, et au printemps la commission proposera une batterie de critères d'évaluation, appuyés sur l'expérience d'utilisation « en situation », c'est à dire pendant la classe.

La CAMIF disposera d'une grille d'évaluation, mais n'a, à l'évidence, aucune envie de se restreindre à un nombre déterminé de logiciels. Dans l'immédiat, cela renforce le creux conjoncturel dans la diffusion des logiciels éducatifs : personne n'en achète cette année puisque les logiciels du plan IPT sont, pour une large part, arrivés seulement cette rentrée dans les établissements. Entre ceux qui dorment dans les armoires, et ceux que les profs et les élèves découvrent, les commandes déjà passées suffisent, dans les deux cas, amplement à la demande.

A l'incertitude portant sur les logiciels s'ajoute une inflexion portant sur les matériels. Le symbole en était la remise du prix du meilleur

Héros de papier



Le Sorcier de la Montagne de Feu. Voici un jeu de société qui se révèle être une bonne introduction aux jeux de rôle. L'univers est régi par le hasard, mais aussi par les alliances entre joueurs. Le scénario se rapproche un peu des

Donjons et Dragons, mais point de maître de jeu. Le but est simple : tuer le sorcier de la montagne et s'approprier son trésor. Au départ, tous les joueurs doivent créer leurs personnages. Pour cela, il suffit de choisir l'une des six figurines et de lui donner un nom. Ensuite, le hasard guide le jeu : c'est l'épreuve des dés. Trois tirages définissent l'habileté, l'endurance et la chance de votre personnage. Et voici l'heure du départ ! Equipé d'une épée, d'un sac à dos, d'une lanterne et de provisions vous vous retrouvez à l'orée de la Montagne de Feu. En fait cette montagne n'en est pas vraiment une : elle est parcourue de

nombreuses galeries qui forment un labyrinthe complexe, peuplé de nombreux monstres très dangereux.

Au gré de votre progression, vous rencontrez des vampires, des araignées et rats géants, des voleurs et des escrocs. Sans oublier, la terrible Goule au contact mortel. Chaque rencontre est déterminante : vous pouvez perdre ou gagner des pièces d'or, des points d'habileté, d'endurance ou de chance, etc. Ainsi, si vous avez envie de changer d'univers, vous apprécierez ce voyage au cœur de la Montagne de Feu. (*Le Sorcier de la Montagne de Feu* aux Editions Gallimard. Prix : B.)

Si vous faites partie de la grande famille des aventuriers solitaires, sachez que les Editions Gallimard complètent la série des « livres dont vous êtes le héros ». Au menu : *Le temps de la malédiction*, *La pierre de la sagesse*, *Les maîtres des dragons*, *Le shérif et le hors-la-loi*, *Les démons des profondeurs*, *Le sorcier Majdar*, *Terreur hors du temps*, *Défis sanglants sur l'océan*, *Le labyrinthe du roi Minos*, *La cité interdite*, *L'odyssée d'Althéos*, *Le tombeau des maléfices*. (Prix unitaire : A.) M.B.

logiciel éducatif sur IBM-PC, le 14 novembre. Le directeur d'IBM pour l'Europe, Georges Savy remettait 20 000 dollars et neuf IBM-PC à l'équipe du lycée Jean-de-Fermat de Toulouse qui avait mis au point le logiciel Comdoc, en présence de René Monory. Le représentant de la multinationale dressait une fresque de la collaboration Etat-Université-Entreprises, dans le but de combler le retard de qualification technique de l'Europe, qui fabrique proportionnellement moins d'ingénieurs que le Japon ou les USA. Plus prosaïquement : alors que le plan IPT avait favorisé Thomson, IBM espère effectuer une percée dans l'éducatif et à l'Université à l'occasion de la nomination d'un ministre se réclamant du libéralisme. En effet la marque sur laquelle de futurs ingénieurs et chercheurs s'initient à l'informatique voit son avenir assuré.

Des choix importants doivent s'effectuer rapidement. Il serait paradoxal qu'un ministre libéral en ce qui concerne les matériels se montre dirigiste en ce qui concerne le contenu de logiciels éducatifs, comparables aux livres scolaires, et rompe avec la pratique de liberté de choix des enseignants. Mais l'ambiguïté sera levée sous la pression des nécessités. D.S.

Vidéodisque haute résolution

Le centre mondial de l'informatique, a été créé en 1982 pour un grand dessein jamais précisé, dont il n'a jamais eu les moyens. Victime de l'alternance politique et de la chasse aux économies, il disparaît corps et biens, mais cherche à sauver son projet.

Le vidéodisque haute résolution répond au problème du stockage d'images fixes, précises, reproductibles et en couleurs. Photothèques, musées, archives, cartographies ne peuvent se contenter d'un disque vidéo en arrêt sur l'image. A ma gauche un moniteur TV relié directement à un lecteur de vidéodisques. A ma droite un moniteur haute définition acceptant 1249 lignes au lieu de 625, relié au même lecteur de vidéodisques par l'intermédiaire d'un codeur-décodeur fabriqué par le CMI. Sur les écrans une scène agreste et antique de Le Nain : coloris tristounets, la toge rouge qui traîne au pied des personnages vibre comme un feu clignotant. Les nuages délicats et les dégradés des frondaisons sont renvoyés à l'imagination du spectateur ou se regardent sur l'écran de droite. Passons une photo de satellite.

Toute la région parisienne est représentée sur l'écran : à gauche un écran seulement identifiable au tracé de la Seine. A droite les jardins des Champs-Élysées. La technique repose notamment sur la photographie indépendante des quatre parties de l'image reconstituée ensuite sur l'écran. A partir de dix clients le coût du décodeur passera sous la barre des 100 000 F. Premier partant les collections Albert Kahn pour leur inestimable stock de photos couleur de début de siècle, prises en particulier en Asie.

Vous n'aurez donc pas droit à ces images dans le salon familial dans un avenir prévisible. D.S.



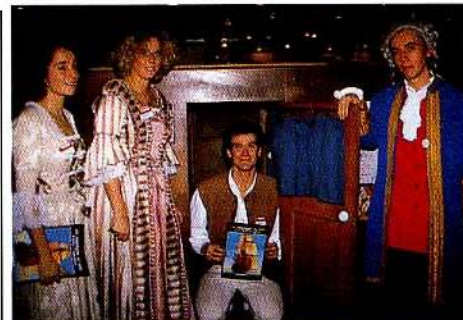
« Les passagers du vent » : une B.D. à succès au scénario complexe et aux dessins peaufinés.

La micro fait des bulles

Infogrames dépose « Les passagers du vent » dans la corbeille du mariage de la B.D. et de la micro... Prometteur !

Un vent d'innovation vient de souffler sur l'univers ronronnant des jeux d'aventures informatiques, portant jusqu'à nous les embruns salés d'un des plus beaux succès de la bande dessinée, « Les passages du vent » de François Bourgeon. Infogrames, société française d'édition de softs, a choisi une valeur sûre pour se lancer dans la B.D. informatique interactive : avec plus de trois millions d'exemplaires vendus de par le monde, cette B.D. d'exception primée au Salon d'Angoulême a démontré avec panache que la qualité ne s'opposait pas nécessairement à un succès massif. Féerie des dessins, fidélité des reconstitutions, scénario riche de multiples rebondissements exhalant une atmosphère troublante sont autant d'ingrédients de cette réussite et autant d'obstacles à surmonter lors d'une transposition en jeu informatique. Il faut reconnaître que l'équipe d'Infogrames qui s'est attelée à cette tâche délicate a su déjouer les pièges inhérents à ce genre de tentative : la version informatique des « Passagers du vent » ne trahit en rien l'esprit de la bande dessinée.

L'idée de cette adaptation a germé dans le cerveau d'un passionné de B.D., Bruno Bonnel qui se trouve être également directeur d'Infogrames, le hasard faisant parfois bien les choses. Des dessins d'essai furent donc commandés à Dominique Girou, graphiste de la société, alors que Bruno Bonnel échafaudait un scénario ménageant un équilibre subtil entre les impératifs du jeu d'aventure informatique — multiplicité des actions possibles et degré apparent d'indétermination imposant une certaine dérive par rapport au récit original — et le respect d'une histoire préexistante mettant en scène des personnages au destin déterminé et connu. Le projet à peine ébauché fut ensuite soumis à Glénat, société éditrice des « Passagers du vent », puis à François Bourgeon lui-même



Les passagers du vent « live » à Amstrad expo.

qui s'en est paraît-il déclaré enchanté. Il aura fallu six mois de développement à l'équipe d'Infogrames pour achever ce soft comprenant une centaine de dessins (une trentaine d'écrans principaux et de multiples fenêtres illustrant les actions). Pour la petite histoire, sachez que les superbes graphismes du jeu ont été réalisés avec Colorpaint de FIL, ce qui démontre à la fois les potentialités de ce programme et l'absence de sectarisme des dessinateurs d'Infogrames. Bien que l'adaptation du jeu pour les ordinateurs Amstrad CPC n'ait pu être obtenue qu'au prix d'une légère dégradation de la qualité des images en raison de capacités d'affichage procurant une moindre définition, le résultat global reste d'un haut niveau.

La « mise en scène » s'appuie sur des principes de base originaux. Le mode traditionnel de dialogue propre aux jeux d'aventure, qui présente l'inconvénient de soumettre le joueur aux caprices d'un analyseur de syntaxe, a ici été banni : vous réglez le destin d'une quinzaine de personnages, que vous incarnez tour à tour, à l'aide de manipulations simples du clavier. Textes, cartes et images en surimpression s'accordent pour faire de ce jeu une véritable

bande dessinée interactive, et non une simple aventure textuelle plus ou moins bien illustrée et adaptée. Le premier tome des « Passagers du vent », indispensable à la compréhension de l'intrigue, est d'ailleurs fourni avec le logiciel, témoignage de l'unité des deux supports.

Cette super micro-production, traduite en italien, espagnol, allemand, hollandais et anglais, suivra-t-elle les traces de la bande dessinée jusque dans son succès international? Quoi qu'il en soit, Infogrames travaille déjà sur la suite des « Passagers du vent », ainsi que sur d'autres projets de même envergure. Une dizaine de superproductions — adaptations de films, de séries télévisées ou de bandes dessinées — devraient sortir annuellement des cartons de la société, et l'on murmure même qu'à la fin de 1987, une version informatique de « La quête de l'oiseau du temps » de Loisel et Letendre pourrait voir le jour sur le disque compact. (« Les passagers du vent » d'après la bande dessinée de François Bourgeon, disponible pour Amstrad CPC, M.S.X.2., MO 6, TO 8, TO 9+, Atari ST. Edité par Infogrames. Prix : C.) J.-P.D.

Vidéodisque et Apple II

La société Vidactic distribue une carte interface vidéodisque pour Apple IIe.

Cette carte permet à partir d'un Apple IIe d'accéder à toutes les commandes, du vidéodisque et d'afficher sur un moniteur vidéo de norme Pal équipé d'une prise péritélévision des textes ou graphiques, les images du vidéodisque, des graphiques ou des textes incrustés à une image provenant du vidéodisque.

Cette carte est livrée avec un logiciel de gestion intégré. Vidisc 01 est prévue pour fonctionner avec les lecteurs vidéodisques Philips, Pioneer et Sony. Vidactic propose également pour les mordus de vidéo une carte interface appelée Vidmag 02. Cette carte effectue l'interfaçage d'un magnéto-scope trois quart de pouce à partir d'un Apple IIe. Cette dernière possède les mêmes fonctions que la carte Vidisc 01 mais applicable aux magnéto-scope Sony trois quart de pouce. Centre d'Innovation Technologique, 22, rue Emile Baudot, 91120 Palaiseau, tél. : 69.20.78.46. F.R.



Shanghai, Paris

Ce jeu télématique audiovisuel quitte enfin les lignes téléphoniques spécialisées pour s'ouvrir au grand public. Six diffusions sont prévues sur Canal Plus en janvier. Les joueurs participeront à l'aventure grâce au Minitel. (Production INA. Réalisation Jean-Claude Baboulin.)



Faux coupable sur vidéodisque

14 contre 1, le premier jeu interactif « grand public » sur vidéodisque, vient de sortir. De plus, il est français. Le scénario est on ne peut plus simple : vous devez prouver votre innocence (enfin celle d'Eddy, mais comme vous l'incarnez...). Notre héros, passionné de BD, s'endort dans un grand magasin de livres, disques, magnéto-scope, appareils photo, etc. A son réveil, il se rend compte que l'heure de la fermeture est passée et qu'il est enfermé dans le magasin. Il ne reste plus que le service de sécurité, des femmes de ménage, le directeur et des visiteurs chinois. Son seul but : sortir. Evidemment, la solution la plus logique serait de trouver le directeur de la sécurité afin de lui

expliquer la situation. Mais, un vol de magnéto-scope désigne Eddy comme coupable. C'est pourquoi, afin d'éviter de gênantes explications avec la police il décide de sortir sans l'aide de personne. Hélas, le magasin est efficacement surveillé : caméra et régie vidéo, ouverture de la porte de service par commande à distance, etc. Eddy réussira-t-il à sortir? La réalisation de l'ensemble ne peut être prise en défaut. L'action en temps réel, les images filmées, le son naturel, font que ce jeu ressemble à un téléfilm sur lequel un spectateur peut agir. L'effet est saisissant! Pour la petite histoire, sachez que le développement de ce jeu a coûté huit millions de francs. L'INA (institut national de la communication audiovisuelle), Imedia, le CNET, la mission câble et fond de soutien aux industries de programme ont supporté cet investissement. Ceci sous le contrôle attentif des chefs de projet : Jean-Claude Baboulin et Christian Boudan, chercheurs à l'INA. Le tournage, dirigé par Laurent Heynemann, a duré six semaines et la production exécutive est le fait d'Initial Groupe (société de production audiovisuelle). Evidemment, un tel développement de moyens pour un jeu vendu 2 000 F peut sembler inutile. Cependant il ne faut pas perdre de vue l'expérience acquise, et surtout considérer les perspectives d'avenir. Rendez-vous à Biarritz dans quelques mois pour suivre l'expérimentation sur réseaux câblé à fibres optiques. (Vidéodisque et disquette Imedia pour PC et compatibles. Prix : F. Intérêt : ★★★★★) M.B.

Distribution:

Cadre joue sur tous les tableaux

Dépendre d'un éditeur misant sur le téléchargement, délicat pour un distributeur! Cadre s'explique sur ses contradictions.

Créée il y a un an et demi par Infogrames, la société Cadre veut être bien plus que le département de distribution d'un éditeur français de logiciels. Troisième distributeur rencontré par Tilt, après Guillemot et Innelec, comme les autres Willy Marrecau, directeur de Cadre, affirme contrôler un tiers du marché. D'autres distributeurs en France sont prêts à s'enorgueillir du même exploit. Et si l'on additionne tous les pourcentages annoncés on aboutit sans peine à deux cents pour cent du marché réel. Ces chiffres sont donc à manier avec circonspection, ils n'engagent que leurs auteurs. D'autre part, Willy Marrecau avoue que l'objectif de Cadre est de réserver cinquante pour cent de sa distribution aux produits Infogrames.

— **Quel a été votre chiffre d'affaires en 1986?**

— Notre année comptable va de mars à mars. L'objectif de cette année était de soixante millions de francs. Jusqu'à maintenant, les objectifs mensuels définis sur cette base ont été atteints. Nous terminerons de toute façon entre cinquante et soixante millions de francs, ce qui représente près d'un tiers d'un marché global que nous évaluons entre cent cinquante et deux cents millions de francs.



W. Marrecau et l'équipe de Cadre. Comment concilier des objectifs apparemment contradictoires et faire la preuve d'une certaine indépendance vis-à-vis d'Infogrames?

— **A quoi attribuez-vous cette progression par rapport à 1985?**

— Je pense avant tout que cette progression est due à l'image de marque d'Infogrames, ainsi qu'à la mise en place de structures et d'hommes venus d'ailleurs, ayant déjà réussi dans des domaines variés. Ils sont super-motivés et se donnent à fond dans leur mission.

— **Quelle est la part des softs Infogrames dans l'ensemble de vos ventes?**

— 45 % pour un objectif de 50 % environ.

— **N'êtes-vous pas tenté de privilégier Infogrames au détriment des autres éditeurs?**

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

AFFAIRE SYDNEY	145 F
BACK TO THE FUTURE	95 F
BATAILLE d'Angleterre	110 F
BATAILLE pour Midway	110 F
BAT MAN	85 F
BIGgles	95 F
BOUNDER	85 F
CAULDRON	79 F
CONTAMINATION	110 F
DOSSIER BOERHAAVEN	145 F
EDEN BLUES	110 F
EVE SPY	35 F
FRIDAY THE 13TH	89 F
GESTE D'ARTILLAC	245 F
GREEN BERET	85 F
GUNFRIGHT	89 F
HUMAN TORCH	95 F
HACKER	95 F
HYPERSPORT	89 F
JACK THE NIPPER	85 F
KNIGHT GAMES	85 F
KUNG FU MASTER	89 F
L'HERITAGE	169 F
MACADAM BUMPER	120 F
MANDRAGORE	195 F
MARACAIBO	125 F
MGTN B.	129 F
MISSION ELEVATOR	89 F
MONTY ON THE RUN	89 F
MOVIE	89 F
NEXUS	95 F
OMEGA planète invisible	249 F
PACIFIC	110 F
PING PONG	79 F
RAMBO	79 F
REBEL PLANET	89 F
RESCUE ON FRACTALUS	95 F
ROCKY HORROR SHOW	89 F
SABOTEUR	89 F
SKYFOX	95 F
SORCERY	89 F
SPINDIZZY	95 F
SPY VS SPY	90 F
SPY TREK	35 F
STRIKE FORCE HARRIER	95 F
TANK COMMANDER	95 F
TARZAN	89 F
TAU CETINE	89 F
THEATRE EUROPE	110 F
THE DAMBUSTERS	99 F
THE WAY OF EXPL FIST	85 F
THE WAY OF THE TIGER	95 F
TOMAHAWK	95 F
ZORRO	95 F
V! K	89 F
WORLD CUP 86	95 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP	89 F
ANTIAD	79 F
AVENGER	95 F
BACTRON	125 F
BILLY LA BANLIEUE	125 F
3D GRAND PRIX	89 F
BREAKTHRU	89 F
CAULDRON 2	79 F
COBRAN	85 F
CRAFTON ET XUNK	110 F
DESERT FOX	89 F
1942	89 F
ELECTRAGLIDE	89 F
GALVAN	85 F
GAUNTLET	95 F
GRAND PRIX	139 F
GHOST N GOBELINS	85 F
HIGHLANDER	85 F
IKARI WARRIOR	85 F
IMPOSSIBLE MISSION	89 F
INFILTRATOR	95 F
INTERNATL KARATE	95 F
JEUX SANS FRONTIERES	89 F
KNIGHT RIDER	85 F
MIAMI VICEN	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION	89 F
ROBOT	119 F
SAPIENS	125 F
SCRABBLE FRN	175 F
SCOOBY DOON	89 F
SILENT SERVICE	89 F
STREET HAWK	85 F
SPACE HARRIER	89 F
TERRA CRESTAN	85 F
TENSION	119 F
THE GOONIES	99 F
TOP GUN	85 F
TRAILBLAZER	89 F
WINTER GAMES	95 F
XEVIOUS	89 F
YE AR KUNG FUN	89 F

NOUVEAUTES!

ACROJET	89 F
ALIENS	95 F
ASPHALT	115 F
Aventures JACK BURTON	95 F
BALL BLAZER	95 F
BLACK MAGIC	89 F
BOMB JACK 2	89 F
COMMANDO 86	85 F
CRYSTAL CASTLE	95 F
CYBERRUN	95 F
DONKEY KONG	89 F
DRAGONS LAIR	89 F
EXPRESS RAIDER	95 F
FIRELORD	89 F
FIST 2	95 F
FUTURE KNIGHT	95 F
HERITAGE IIN	145 F
HMS COBRAN	259 F
JAIBREAK	95 F
KAYLETH	89 F
KONAMI'S GOLF	89 F
LEADERBOARD (GOLF)	89 F
LEGEND OF KAGE	85 F
Les cavernes de THENEBEN	115 F
LIGHT FORCE	89 F
MAG MAX	89 F
MASTERS OF UNIVERSE	95 F
MEUTRES EN SERIE	259 F
PAPER BOY	89 F
PSI15 TRADING CPY	95 F
QUESTPROBEN	95 F
RODEON	149 F
SAIGON	95 F
SARACEN	89 F
SCALEXTRION	119 F
SHORT CIRCUIT	89 F
SUPER CYCLE	89 F
TENTH FRAME	89 F
TEMPLE OF TERROR	95 F
TEMPLIERS	169 F
THAI BOXING	85 F
THANATOS	89 F
THE GREAT ESCAPE	89 F
TOBROUCK	119 F
UCHI MATA JUDO	89 F
VIETNAM	95 F
WORLD GAMES	95 F

"SOLDES 35 F"

- ALIEN 8
- BOUTY BOB
- BRUCE LEE
- KNIGHT LOREN
- NIGHT SHADEN
- RAID

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS NF	
+ SILENT SERVICE	
+ CAULDRON 2	175 F
+ GREEN BERET	
HIT PACK NF	
+ COMMANDO	
+ BOMB JACK	99 F
+ AIRWOLF	
+ FRANCK BRUNO BOXING	
MELBOURNE NF	
+ EXPLODING FIST	
+ ROCK N WRESTLE	115 F
+ STATION	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	115 F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO	115 F
+ FIGHTER PILOT	
AMSTRAD-GOLD HITS NF	
+ BEACH HEAD 2	
+ SUPER TEST DECATHLON	
+ RAID	99 F
+ ALIEN 8	
AMTICS ACCOLADE NF	
+ STARQUAKE	
+ SWEEVO'S WORLD	
+ BOUNDER	115 F
+ MONTY ON THE RUN	
ALBUM FIL NF	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ V!... VISITEURS	139 F
+ GUNFRIGHT	
AMSTRAD ACADEMY NF	
+ ZORRO	
+ BRUCE LEE	99 F
+ DAMBUSTERS	
+ BOUNTY BOB STR BACK	
ALBUM ULTIMATE NF	
+ SABRE WOLF	
+ ALIEN 8	85 F
+ NIGHTSHADE	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	99 F
+ MATCH DAY (Foot)	
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+ BEACH HEAD	
+ DECATHLON	90 F
+ SABRE WOLF	
+ JET SET WILLY	

* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

Les MICROMANES câblés savent TOUT !
grâce au premier service Mintel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ FUNI
PUIS MIC
PAR LE 3615



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...
LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...
LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.
LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

— Oui et non, c'est le grand débat, et il est vrai qu'il peut paraître incohérent de s'appeler Cadre et d'être distributeur exclusif d'autres éditeurs.

On privilégie peut-être inconsciemment Infogrames parce qu'on est dans les mêmes murs, on connaît les hommes et on voit comment sont réalisés les produits, qu'il y a une sorte de symbiose qui s'installe... Néanmoins, je m'aperçois d'une chose : des produits Infogrames sortent des boutiques. Est-ce parce que nos produits sont supérieurs ?

— Vos autres fournisseurs ont-ils l'impression d'être défavorisés ?

— Ils ont cette impression lorsqu'ils n'ont pas compris réellement le sens de Cadre. Lorsque nous avons signé avec Ariola ou Epyx ils nous ont demandé d'atteindre des objectifs, qui ont été largement réalisés. Nous ne voulons privilégier personne.

— De nombreux éditeurs de softs, dont Infogrames, misent sur la généralisation du téléchargement grâce auquel il serait possible de profiter pour un coût modéré d'un choix étendu de programmes. Une telle évolution ne risquerait-elle pas de compromettre l'avenir des sociétés de distribution ?

— Non, nous ne le pensons pas. Les softs que nous mettons sur notre centre serveur sont ceux que nous vendons peu, ou qui seront spécialement créés pour la télématique.

— En somme, vous cherchez à protéger Cadre de la concurrence de vos centres serveurs...

— On mettra peut-être sur le serveur des softs un peu désuets, mais nous allons aussi nous inspirer de logiciels existant dans la distribution pour faire des jeux télématiques.

La concurrence des centres serveurs ne nous angoisse pas trop : les softs actuels, qui deviennent de plus en plus perfectionnés, mettraient beaucoup trop de temps à charger via Télétel. Il risque de se produire des problèmes techniques, comme des micro-coupures, alors que l'utilisateur paie un chargement qui peut durer plus d'une heure dans le cas de soft comme *Les passagers du vent*. Aucun intérêt. Je pense aussi que vu la diminution considérable du coût des logiciels, il est plus intéressant d'acheter un soft à 100F et de pouvoir s'en servir quand on le désire que de payer une heure de téléchargement à 60F avec le risque de rencontrer des problèmes techniques.

— Quels sont les critères à partir desquels vous décidez de traduire un soft ?

— Lorsqu'on est à peu près sûr de pouvoir en vendre deux mille.

— Et vous commencez par les vendre non traduits pour tester le marché ?

— Non. Nous avons signé des contrats d'exclusivité avec des distributeurs qui font déjà une sélection parmi les titres. Nous faisons une sélection supplémentaire de titres que nous traduisons en français. Pour les jeux d'arcade, nous ne traduisons que la notice, mais dès qu'il s'agit de jeux complexes, nous traduisons le soft lui-même.

— Avez-vous l'intention de vous lancer dans la vente par correspondance ?

— Nous pourrions envisager de faire de la V.P.C. à la condition que ce soit un support et un levier pour la distribution... Nous étudions cette éventualité avec des points de vente franchisés ou sélectionnés par villes, en évitant de court-circuiter la distribution.

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre



A vous de « travailler » la terre.

ST met la terre en mémoire

The Cartographer est un fond de carte universel. Hum, quel intérêt ? Celui d'utiliser l'une des quatre couleurs disponibles en moyenne résolution, les trois épaisseurs du stylo ainsi que les trames pour représenter les étapes de l'avancée de la rage en Europe ou les zones principales de culture du chou de Bruxelles. L'originalité du programme vient de la facilité à

obtenir toutes les sortes de cartes possibles : des vues du globe terrestre sous tous les angles et selon toutes les projections (manières de le représenter) possibles. Si seule l'Europe vous intéresse, vous devez savoir si vous préférez (parmi d'autres), une projection conique ou cylindrique. Dans ce dernier cas, vous fournissez les parallèles et les méridiens qui délimitent la zone choisie. Et le programme calcule, trace les contours du continent. Au début, les résultats surprennent : continents déformés, trop allongés, ou filiformes comme des asperges montées en graines. Puis vous saurez choisir les limites de la zone, ou le point d'où vous regardez notre planète de façon à ne pas trop déformer la représentation. En effet, le programme n'affiche pas des images qu'il aurait stockées ; au contraire, il calcule en fonction des souhaits que vous émettez une image à partir des coordonnées qu'il conserve en mémoire. Vous pouvez demander, en pointant le curseur sur un point, sa latitude et sa longitude. De même, le quadrillage des méridiens et parallèles s'affiche seulement sur demande. Attention, une fréquente sauvegarde des cartes que vous élaboriez est précieuse en cas de plantage. *The Cartographer*, de conception originale, mérite l'attention de non-géographes. (Disquette Antic Software pour Atari ST. Prix : E.) D.S.

Hot news

- Pour la première fois dans l'histoire du royaume britannique, le « british board of film qualification », commission britannique de contrôle des films a censuré un jeu sur ordinateur. *Dracula* de CRL considéré comme trop cru ne pourra être vendu aux moins de quinze ans. Aux revendeurs de faire la police. Toute la presse britannique en a parlé assurant ainsi une publicité en or à CRL.
- Geoffroy Heath, ex-directeur de Melbourne House devient chef du département recherche chez Mastertronics.
- Etil Systems explose en établissant son premier bureau à l'étranger, Paris, en attendant une filiale new yorkaise ou madrilène. Une sous-marque voit également le jour, 2.99 Classics

qui se propose de ressortir les classiques à un prix « petit budget ». Parmi leurs dernières productions, citons : *Scooby doo*, *Paper Boy*, *Airwolf II*, *Commando II* et *Bomb Jack II*.

• *Trivial Pursuit*, « Remue Méninge » en France, le jeu qui a fait fureur dans les salons, est adapté sur ordinateur en anglais, français, allemand et espagnol. Parmi les questions pièges, il est demandé au joueur de reconnaître un air joué par l'ordinateur. *Trivial Pursuit* est importé en France par Ubi Soft.

• En 1987, la vogue des adaptations cinématographiques sur ordinateur continue. Au programme : *Over the top*, *Superman 4*, *Voyage au centre de la terre*, *American Ninja*, *Sinbad et les sept mers*, *Robotech* et *Barbarians*.

Créateur du mois : Emmanuel Zerbid



La première œuvre d'Emmanuel Zerbid pour Rainbow Production : *Warrior* n'était pas une grande réussite, il est le premier à l'avouer. Strife, en revanche, montre le chemin parcouru par Emmanuel depuis les centipèdes et *Pac Man* développés sur Oric à partir de 1983. L'affichage et l'animation des personnages est ultra-rapide, le programme gère deux héros à la fois, autant de prouesses sur Amstrad. Surtout lorsque l'on songe aux limites d'affichage de la machine. Emmanuel a résolu le problème en programmant de petits personnages dans de petits décors, en étroite collaboration avec le graphiste naturellement. Des conditions de travail plus propices expliquent également la réussite du projet. En effet, à la différence du premier jeu développé en plein bachotage, Strife a bénéficié des

trois mois de vacances scolaires. A dix-huit ans, Emmanuel étudie les maths/physique à la fac en attendant d'intégrer une école d'ingénieur. En programmation, une seule chose le passionne, l'effet 3D, le relief. Une passion qu'il applique à la réalisation d'un jeu sur ST où le protagoniste pourra rouler, voler et aller sous l'eau. Pour le moment, il planche sur le 68000 et prépare ses examens. Rendez-vous aux prochaines vacances.

**SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F**

**AMSTRAD
DISQUETTES**



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**INCROYABLE!
DERNIERE MINUTE
ENCORE PLUS
INCROYABLE!**

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STATION

HIT PACK NF
+ COMMANDO
+ BOMB JACK **149 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

ACROJET NF	139 F
ALIENS NF	145 F
ASPHALT NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BLACK MAGIC NF	145 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMB JACK 2 NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
DRAGONS LAIR NF	145 F
DESERT FOX	139 F
1942 NF	139 F
EXPRESS RAIDERS NF	145 F
FIRELORD NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FIST 2 NF	145 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HMS COBRAN NF	299 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAILBREAK NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEADER BOARD NF	139 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les cavernes de THENEBEN NF	175 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
MEURTRES EN SERIE NF	299 F
PAPER BOY NF	135 F
ROBOT NF	169 F
RODEO NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SAPIENS NF	169 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
THAI BOXING NF	129 F
THANATOS NF	139 F
THE DAMBUSTERS NF	145 F
THE GOONIES NF	145 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F

HIT PARADE

AMERICA'S CUP NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
AVENGER NF	145 F
3D GRAND PRIX	140 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BOMB JACK NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRAN NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
GALVAN NF	139 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HIGHLANDER NF	139 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
MIAMI VIC NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
MOVIE NF	139 F
PACIFIC NF	139 F
PING PONG NF	129 F
REVOLUTION NF	139 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAMS NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TENSION NF	169 F
TERRA CREST NF	139 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TOP GUN NF	139 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBIE NF	165 F

AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
AIRWOLF NF	125 F
BACK TO THE FUTURE NF	145 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTAMINATION NF	190 F
FIGHTER PILOT NF	129 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
GREEN BERET NF	135 F
HYPERSPORT NF	125 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MAC GUIGUAN BOXING NF	145 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MINDSHADOW NF	125 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
MONTY ON THE RUN NF	125 F
NEXUS NF	145 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
REBEL PLANET NF	135 F
RED ARROWS NF	135 F
RESCUE ON FRACTALUS NF	145 F
ROBOT NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
SPINDIZZY NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TARZAN NF	145 F
TAU CETI	145 F
TOMAHAWK NF	145 F
V!! NF	139 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORLD CUP 86 Foot NF	145 F
ZORRON NF	145 F

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd. Haussmann
"Espace loisir" (au sous-sol)
75008 PARIS Métro Havre-Caumartin

NOUVEAU A NICE :
HOLLYWOOD STARS
8, bd. Joseph Garnier
06000 NICE - Tél. 93.51.61.30

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM _____
ADRESSE _____
TEL _____

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue _____
Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

Règlement: je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entrez votre numéro de jeu: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM Numéro de membre _____

Le ST est-il un VIP ?

Distribué par VIP Technologies, *Vip Professional* constitue la solution « Lotus » adaptée à l'Atari ST. Comme les Lotus 1-2-3, avec lesquels il peut échanger des informations, *VIP* fait partie de la famille des logiciels intégrés. Il propose une gestion de base de données, un tableur ainsi que des modules graphiques couplés au tableur. Ce dernier présente une grille de 8 192 rangées pour 256 colonnes. Outre les fonctions traditionnelles des tableurs, *VIP* dispose de fonctions logiques, statistiques, financières.

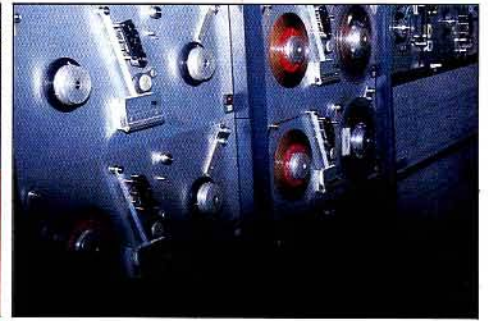
Il peut également effectuer des calculs sur les dates. Ses instructions « Macro » ouvrent les portes d'un véritable langage de programmation. Une remarque pour les utilisateurs de ce logiciel ne disposant que d'un écran couleur : la présentation de la grille de calcul (fond rouge, caractères blancs) est une attaque permanente des yeux. Pour y remédier, il faut passer par le bureau, choisir le panneau de contrôle et définir les couleurs « rouge » et « marron » comme étant noires. Puisque le programme ne dispose pas d'un bureau, vous ne pourrez pas sauvegarder ces définitions, ce qui vous oblige à recommencer à chaque chargement. Gênant. En revanche, pas de problème avec les écrans monochromes. D.G.

Enduro-racer

Toujours plus loin dans le réalisme. La dernière création de Sega est une moto-cross très très rapide. Activision a acquis la licence et devrait sortir en mars les versions Commodore 64 et Amstrad. En attendant, rendez-vous dans les salles d'arcade approvisionnées par Bally France.



Lam N'Guyen, directeur de Starter, un spécialiste de la duplication mécanique et naturelle.



Devenez éditeur

Starter, un des premiers dupicateurs français, explique la fabrication des disquettes et cassettes. Produire en grande quantité votre programme de génie s'avère facile et peu coûteux.

Devenir éditeur de soft ? Trop compliqué, trop cher ? Eh bien non. Contrairement aux idées reçues, faire fabriquer un soft et l'introduire sur les rayonnages des boutiques n'est pas une mission impossible. Certaines sociétés de duplication de disquettes et de cassettes sont toute prêtes à aider les éditeurs débutants. De là à dire que les distributeurs ouvrent grand leurs portes aux nouveaux venus et qu'il est simple de créer une société de soft et d'en vivre, il y a un grand pas que nous ne franchirons pas. Les disparitions qui déciment, chaque année, les rangs des éditeurs, petits ou grands, sont là pour le prouver. Si beaucoup disparaissent, beaucoup naissent également.

Alors, pourquoi pas vous ? Imaginons que vous ayez réalisé le jeu du siècle et qu'attiré par le vent fou de l'aventure et du risque vous décidiez de l'éditer vous-même. Starter, un des deux premiers dupicateurs de France, peut vous sortir en quinze jours maximum deux cents cassettes pour 1 700 F. Ce n'est pas la mer à boire. Une fois le master réalisé, comptez environ cinq francs cinquante par cassette supplémentaire. Le prix ne tient pas compte de la réalisation de la jaquette. Il faut compter en gros 6 000 F de plus pour la réalisation d'une jaquette, un forfait qui comprend la photocomposition, l'impression, etc. Bien sûr, ces prix sont schématiques et il reste toujours possible de négocier un contrat. Starter se fait fort d'offrir du service et non de la duplication pure et simple. Les petits les intéressent au même titre que les gros qui, comme Mastertronic, Loricels, Ere Informatique, Hatier ou encore Microprose et Microsoft sont dupiqués chez eux. Laissons la parole à M. Lam N'Guyen, directeur de Starter : « Des petits ruisseaux naissent les grandes rivières. Nous voulons que l'éditeur ait envie d'entreprendre, de développer. C'est dans notre intérêt. Nous pouvons après nous débrouiller avec les revendeurs, trouver des places sur les stands des expositions, établir les contacts avec les distributeurs. Tout est possible. Lorsqu'un éditeur vient nous voir, nous étudions son produit, l'image de

marque qu'il souhaite promouvoir. En fonction de ces paramètres nous choisissons le boîtier approprié, la présentation... »

Mais concrètement, comment se déroule la duplication ?

Starter, ex-KBI, a débuté par la duplication de cassettes audio pour passer naturellement à l'informatique. Très vite il a fallu séparer les bancs de duplication qui réclamaient des réglages très différents. En septembre 1986, ils s'attaquent à la duplication de disquettes. Ils peuvent à présent sortir jusqu'à 400 000 disquettes et 50 000 cassettes par mois. Mais, me direz-vous, pourquoi ne pas dupliquer moi-même mon produit sur mon ordinateur ? C'est un mauvais calcul, entre le réglage à sa sortie d'usine et le réglage actuel de votre micro, des changements se sont produits. Si bien que la copie de votre programme fonctionnera parfaitement sur votre ordinateur et beaucoup moins bien sur celui de monsieur tout le monde. Les dupicateurs n'ont pas ces problèmes d'azimutage (réglage de la verticalité de l'axe de la tête de lecture du magnétophone ou du lecteur de disquettes). Pour les cassettes, le programme est enregistré par l'ordinateur sur le banc de mastering. Le master est la matrice d'origine qui sert à la duplication. Ce master imprime à son tour des galettes de bandes magnétiques d'une capacité de vingt à trois cents cassettes. La galette « imprimée » est ensuite placée sur un système de coupe et d'insertion automatique dans les boîtiers plastiques. Les disquettes sont elles dupliquées au moyen d'auto loader piloté par une unité centrale fonctionnant sous Unix. La machine est capable de s'adapter à tous les formats et à tous les contrôleurs de disquettes — l'unité centrale charge le programme d'origine et l'enregistre bit par bit pour reproduire exactement la même chose. Le disque dur charge en Ram le schéma de la disquette et l'envoi aux auto loaders. Ceux-ci écrivent le programme sur la disquette vierge dans un premier temps puis vérifient ensuite la conformité au master. Les disquettes non conformes sont immédiatement rejetées. Starter s'engage à fournir des disquettes dupliquées à un prix inférieur à celui des



Pour 5 F seulement, 72 fiches Cousteau!

LES FICHES COUSTEAU, UNE PRODIGIEUSE SOURCE DE SAVOIR.

Une méthode qui a fait ses preuves.

Tout commence à la maternelle, quand la maîtresse récompense l'enfant en lui offrant une image. C'est souvent le début d'un amour passionné pour les fiches et les vignettes que l'on peut regarder, manipuler, classer et conserver.

Une précieuse source de documentation.

Par la diversité des sujets abordés, les fiches Cousteau sont pour les enfants une véritable "mine" de renseignements et d'informations, qui leur est utile tout au long de leur scolarité.

L'essentiel de ce qu'il faut savoir. Rien d'autre.

Grâce au système de classement par couleurs et par symboles, les enfants peuvent trouver très facilement la fiche dont ils ont besoin. Ils disposent, en quelques lignes, d'une synthèse claire et précise sur ce qu'il faut savoir.



spécialement conçues pour vos enfants.

De passionnantes histoires vécues.

Les fiches Cousteau vous racontent les fantastiques aventures de la Calypso et de son équipage. Un récit palpitant qui vibre d'émotions, de joies et de peines partagées et qui vous tient en haleine de la première à la dernière ligne.

Des découvertes stupéfiantes.

Connaissez-vous ces étranges nodules que l'on dit susceptibles de contenir plus de minerais que toutes les mines continentales réunies ?

Les fiches Cousteau mettent à la portée de tous les plus récentes découvertes scientifiques.

Des images surprenantes.

Des hauts-fonds, l'équipe Cousteau nous ramène des images somptueuses de poissons aux couleurs féériques et d'algues qui embrasent de lumière le fond des mers. Des images qui étonnent, comme ce curieux assemblage de crabes sur l'atoll de Clipperton, ou ce portrait étrange de la tortue Mata-Mata, sidérante dans sa minéralité. Chaque fiche est un nouveau sujet d'étonnement et d'émerveillement.

**5 F SEULEMENT
N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT
MAINTENANT**

V.P.C. Robert Laffont - 31, rue Falguière 75725 Paris Cedex 15

Attention, cette offre exceptionnelle risque de ne pas passer dans votre magazine avant plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Profitez-en dès aujourd'hui.

**ET EN PLUS...
CE CADEAU
POUR VOS
ENFANTS.**



Vous recevrez, en même temps que vos 72 fiches, ces 2 autocollants que l'équipe Cousteau dédie aux espèces en péril.

**Vous avez bien lu,
VOUS PAYEZ 5 F
LES 72 FICHES,
un point c'est tout.**

- Vous ne payez pas les frais d'expédition.
- Vous n'envoyez pas d'argent maintenant.
- Vous n'avez rien d'autre à acheter.

BON POUR RECEVOIR 72 FICHES COUSTEAU POUR 5 F SEULEMENT

Découpez ce bon et renvoyez-le sous enveloppe affranchie à : V.P.C. Robert Laffont - 31, rue Falguière 75725 Paris cedex 15

OUI, envoyez-moi mes 72 fiches du Commandant Cousteau pour 5 F seulement. Je recevrai également 2 autocollants. J'ai bien noté que je n'ai pas à envoyer d'argent aujourd'hui et que cette demande ne m'engage absolument pas à effectuer un achat par la suite.

Nom _____
MAJUSCULES
Prénom _____
Adresse complète _____
Localité _____ Code postal | | | | |
Bureau distributeur _____ [G 6250 154 6457]

Signature obligatoire
(Pour les mineurs
signature des parents)

Offre exceptionnelle limitée à un seul envoi par foyer.

R.C.S. Paris B 331 261 800

WUNDERMANN LACROIX - C.C. Paris B 331 79 415

Offre valable pour la France métropolitaine. Pour les autres pays, écrire à la même adresse et la V.P.C. Robert Laffont.

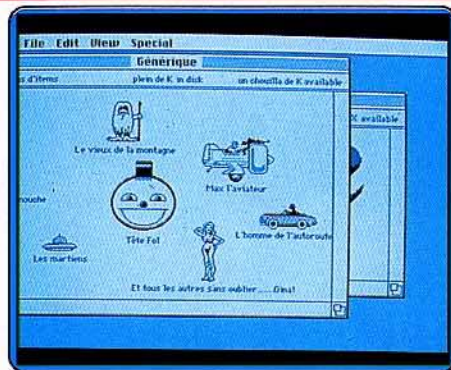
disquettes vierges. Si vous le désirez ils peuvent même personnaliser l'enveloppe classique des disquettes. Fuji et ses disquettes arc-en-ciel est enfoncé. Starter, 109, bureaux de la Colline, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (1) 46.02.40.00. N.M.

Amstrad, une extension en or

Boîtier de la taille d'un paquet de cigares, le *Gold Guiver* apporte 64 Ko de Ram supplémentaires aux Amstrad 464 et 664. Livré avec un câble et un logiciel, il est commercialisé aux alentours de 600 F TTC. Le programme contient les instructions nécessaires à l'exploitation des Ko supplémentaires. Ainsi « Screencopy » et « Screenswap » manipulent jusqu'à quatre écrans. On peut les sauvegarder en Ram, les restituer ; ceci dans n'importe quel ordre. Les autres commandes exploitent les 64 Ko comme un disque virtuel. « Bankopen » réserve de la place à l'intérieur de la Ram ; ce qui initialise le disque virtuel. Ensuite, il est possible d'écrire dedans à l'aide de « Bankwrite ». Lire les données se fait grâce à « Bankread ». Enfin, dernière instruction « Bankfind ». Elle recherche, à l'intérieur du disque Ram, une chaîne de caractères précisée. Ces différentes instructions se rapprochent de celles du « Bankamn » du CPC 6128. Ce n'est pas un hasard : une certaine compatibilité a été recherchée. Ainsi, et pour un prix très compétitif, il devient possible de gonfler facilement son CPC 464 ou son 664. Pour plus d'information : contactez Electromusic, BP 30, 93410 Vaujours. M.B.

Bibliothèque électronique

Une bibliothèque électronique pour nos chères têtes blondes ? Kesako. Tout simplement une collection de livres éducatifs qui abordent les opérations élémentaires, la reconnaissance des formes ou encore le calcul de l'heure, accompagnée d'un crayon optique. Chaque livre renferme une série d'exercices coloriés destinés aux quatre/sept ans ou aux six/neuf ans. Le crayon valide les réponses et corrige l'élève. Suivant la couleur de la réponse choisie, le voyant vert ou le rouge s'allume et un bip sonore plus ou moins grave sanctionne l'exercice. Coloriés et gais les douze titres rafraîchissent le triste genre des outils éducatifs. Un moyen visiblement efficace de faire passer la pilule aux enfants lorsque que l'on sait que la société Price Stern Sloan qui a inventé le procédé aux Etats-Unis a vendu neuf millions de cahiers outre-Atlantique. (*Questron* est édité en France par Hachette. Crayon Questron : 80 F, Cahier, 35 F. Disponibles en librairie et dans les grandes surfaces) N.M.



Mad-Mac Cartoon

« J'ai vu les " Bug ", de mes yeux, deux bestioles rentrées par la gauche de l'écran du Macintosh, ont agité leurs antennes avant de repartir ! Hum... Abus d'alcool ? Non : Imagex a encore frappé avec une disquette diffusée par Froggy Software. Ni utilitaire, ni aventure, elle se consomme en regardant. L'écran est fou. Une mouche se pose, nettoie la tête avec les pattes et va sur une fenêtre qui l'avale et se frotte le cadre avec sa langue. Une autre fenêtre traverse l'écran, bondissant à la suite d'une jeune fille en tenue d'Eve. Le vieux de la montagne tient une assemblée sur un glacier et fait vibrer le Mac. (Mad-Mac Cartoon. Prix : C.)

Haba Writer II sur ST

Les traitements de texte commencent à fleurir sur Atari ST. Le dernier en date, *Habawriter II*, nous a agréablement surpris. La plupart des modes d'écriture disponibles sur les imprimantes sont accessibles : normal, gras, italique, souligné, exposant et indices. Tous ces modes peuvent d'ailleurs être combinés à loisir. L'écran affiche le texte tel qu'il sera imprimé, y compris dans tous ces modes particuliers. Toutes les lettres accentuées sont disponibles directement. L'utilisation des trémas et accents circonflexes est aussi particulièrement bien pensée. En effet la frappe de l'un d'eux suivie d'une voyelle entraîne l'affichage direct de la voyelle surmontée du symbole, sans qu'il soit besoin de passer par un quelconque caractère de contrôle. De très nombreuses fonctions, d'utilisation aisée, permettent un véritable traitement du texte : couper-coller, recherche-remplacement, compteur de mots, glossaire, possibilités d'inclure un dictionnaire, notes de bas de pages, et bien d'autres. L'impression est directement compatible avec les imprimantes Epson et Diablo, mais on peut assez facilement en adapter d'autres en modifiant le driver de l'imprimante et le filtre. De plus le « spooler » (mémoire tampon), intégré permet d'imprimer un texte tout en continuant à travailler sur un autre. Un très bon logiciel à un prix compétitif. (Disquette Haba ; prix : 900 F)

Imperatel, votre serveur sur MO5

Imperasoft est une toute jeune société qui se lance dans le monde agité de l'édition et de la création de logiciels en proposant un des meilleurs programmes de création de serveur existant à ce jour pour MO5, j'ai nommé *Impéritel*. Jugez plutôt : à la base, un éditeur de pages au format vidéotex, un émulateur Minitel et une extension du Basic comprenant quarante instructions vous permettant de créer un véritable micro-serveur. L'éditeur est très complet. Il utilise deux écrans, celui du MO5 et celui du Minitel, car pour faire tourner *Impéritel*, inutile de se procurer un modem ou un quelconque engin barbare du même ordre, votre Minitel suffit. Grâce au câble vendu avec la disquette, le programme utilise le modem qui est intégré au Minitel soit pour se transformer en micro-serveur, soit visualiser lui-même la communication. Donc, vous pouvez fabriquer des pages-écrans, avec clignotement, gros ou petits caractères, masque d'affichage, couleur, etc., tout est possible. Un fois ces pages créées, vous pouvez les sauver sur votre disquette pour les utiliser dans le serveur que vous allez également créer grâce aux instructions ajoutées au Basic dans ce but. Donc pas besoin d'être un as du langage machine, vous avez tout compris : MPRINT « Bonjour » affichera « bonjour » sur l'écran du Minitel connecté à votre serveur, MINPUT permettra à la personne connectée d'entrer des données à partir de son Minitel vers le serveur. Cette instruction peut être paramétrée : position du curseur, affichage d'une page, masque de saisie, bip, présence d'un point d'interrogation, etc. SETTAILLE

permet de changer la taille des caractères (ou SETT n en abrégé) et des dizaines d'autres fonctions vous permettront de transformer votre MO5 en un serveur comparable à ceux de Télétel3 (affichage de page, clignotement, souligné, masques, scrolling, curseur, etc.). L'émulateur est le complément indispensable d'un programme de ce genre puisqu'il émule totalement le Minitel en temps réel, détail important puisqu'à notre connaissance aucun autre logiciel n'arrive à exécuter cette prouesse sur un MO5. Bien sûr, vous pouvez sauvegarder des pages sur la disquette pour, éventuellement, les visualiser plus tard ou les utiliser dans votre serveur.

Le tout (programme, câble, détection de sonnerie par capteur et documentation) coûte 700 F et devrait être disponible dans toutes les bonnes maisons. Un serveur de démonstration qui tourne actuellement au (1) 30.71.58.97 est également enregistré sur la disquette. Imperasoft prévoit une version pour IBM et ST vers la fin du mois de janvier. Leurs prochains produits sont encore plus alléchants, c'est vous dire, puisqu'il s'agit d'un billard pour ST et Amstrad (nous ne vous en dirons pas plus), *Clint Fast Food*, un jeu d'arcade pour Amstrad, *Bad Max 2*, un jeu d'aventure entièrement réalisé avec des images digitalisées et surtout une interface permettant de capter les ondes alpha du cerveau (pour des applications du genre détecteur de mensonge, etc.). C'est vous dire si la fine équipe de cette jeune société ne chôme pas ! L.B.

**512 K RAM
68000
et une
résolution
d'enfer !**



ATARI ST

UNE REVUE



Livré avec un cordon Peritel
Un lecteur 360 K
Garanti 2 ans
(*)

3990F

**CHEZ
LES REVENDEURS
ET MEME EN KIOSQUE**

**Toutes les
nouveauités en import**

**DEEP SPACE/ARENA/TRIFIDE/
QUASAR/ST KARATE/ST PROTECTOR/
SPACE STATION/JOUST/CRISTAL CASTLE/
CHEES 3D/FLIGHT SIMULATOR II/STARGLIDER/
WINTER GAMES/ HACKER II/RODEO/GRAND PRIX 500cc/
SUPER HUEY/STAR FLEET 1/CHESSMASTER 2000/SKYFOX/
MORT VILLE MANOR/VROOM/JEWELLS OF DARK-NESS/
DONGEON MASTER/SIDEWINDER/ GUNSHIP/MERCENARY/
ELECTRONIC POOL/GOLD RUNNER /CHAMPIONSHIP GOLF/
BATTLEZONE/STAR RAIDERS/FIRE BLASTER/WANDERER/
SHANG HI/TASS TIMES/SPACE PILOT II/RED ALERT/
WAR ZONE/PHANTASIE/MILLIPEDE/STAR TREK/
Chez les spécialistes du ST**

<p>Vous pouvez vous aussi figurer dans cette rubrique, si vous êtes revendeur de la ligne ST et que vous désirez le faire savoir. Contactez : (1) 42.49.56.29</p>	<p>06200 NICE SYGMAS INFORMATIQUE 98, boulevard René Cassin Tél. : 43.83.04.65</p>	<p>10000 TROYES MICROPOLIS 29, rue Paillois-de-Montabert Tél. : 25.73.28.49</p>	<p>13006 MARSEILLE L'ORDINATEUR 3, rue Lafon Tél. : 91.54.33.36</p>	<p>20000 AJACCIO CIM 9, rue Colonel Oltona d'Ornano Tél. : 95.22.54.55</p>	<p>24480 LE BUISSON SOLEIL VIDEO Boite postale 9 Tél. : 53.22.91.97</p>
<p>33000 BORDEAUX CRAZY EDDIE 22, rue Ravaz Tél. : 56.44.40.12</p>	<p>38500 VOIRON MICRO AVENIR 2, avenue Georges Frier Tél. : 76.65.72.55</p>	<p>67640 FERGERSHHEIM CONFORAMA Zone industrielle Tél. : 88.64.02.44</p>	<p>75010 PARIS MICRO VIDEO 8, rue de Valenciennes Tél. : (1) 42.01.24.30</p>	<p>76100 ROUEN SERVICE COMPUTER 89, rue La Fayette Tél. : 35.62.34.63</p>	<p>91190 GIF/YVETTE KANAL PLUS/ MICRO VIDEO 1, place du Marché CHEVRY II Tél. : 60.12.33.57</p>

(*) Uniquement chez MICROVIDEO



Mettez un logiciel dans votre moteur.

US Gold, la ruée vers l'or

Tout le monde en croque : Apple veille sur le cinéma, IBM couve le grand art, Ericson finance la voile et US Gold la formule 1. L'année dernière US Gold a sponsorisé David Hall et sa formule Ford 1600 pour les six courses du RAC Championship au Royaume-Uni. Une image de marque qui colle à la personnalité de Jeff Brown, président de US Gold pour qui « drive fast and play music » (conduire vite et jouer de la musique) représentent le sel de la vie. US Gold inonde chaque année le marché de ses produits à grand renfort de publicité. Avant tout dédiés à l'importation et la diffusion en Europe des titres américains transposés sur Spectrum et Amstrad, ils sont les premiers à exploiter le filon des compilations avec *The sold a million 1, 2 et 3*. Gageons que comme Sylvester Stallone et la saga des « Rocky », ils vont continuer sur leur lancée avec un *Sold a million 4 et 5*. Des opérations en or pour l'éditeur et pour le joueur. Comme tous les producteurs de masse, US Gold est capable du meilleur comme du pire : *Silent Service*, *Tilt* d'or 1986 au titre de meilleure simulation de combat sous-marin ou *Gauntlet*, illustrent le premier. Une douzaine de programmeurs travaillent sur l'adaptation des titres issus des micros américains, de séries télévisées telles que *Les maîtres de l'univers* ou *Gauntlet*. Pour ce dernier, deux bornes d'arcade rappelaient en permanence à la demi-douzaine de programmeurs la hauteur de leur tâche. Le résultat est médiocre sur Amstrad et

Commodore, la version destinée à Atari ST semble plus prometteuse. Lorsque, comme US Gold le but est de toucher le public maximum en sortant le même titre sur toutes les machines, ce genre d'écueil est inévitable. Le jeu risque toujours d'être au niveau le plus « dénominateur commun ». Les nouveautés en ce début d'année sont *Theth Frame* et *Express Raider* sur Amstrad, Spectrum et C 64. Le premier est un booting avec calcul des scores automatiques pour les « strikers inéités ». Le second qui pourrait s'intituler *Kung Fu* au pays de Buffalo Bill, marie art martial, course dans les couloirs d'un train et fusillade sanglante. US Gold, qui regroupe une vingtaine de marques américaines est une force en soi. Lorsque l'on sait que Centersoft, un des quatre premiers distributeurs anglais et Gremlins Graphics, appartiennent également à Jeff Brown, et que, de son côté, David Ward, directeur de Ocean/Imagine possède cinquante pour cent des parts de US Gold, on mesure l'impact de l'ensemble sur la micro anglaise. C'est le règne du big business. Jeff Brown vient de négocier la vente de *Trail Blazer* de Gremlins Graphics à Nintendo. Une affaire en or lorsque l'on songe que six millions de consoles Nitendo ont été vendues au Japon. S'il suit de près le marché américain, Jeff Brown se garde de toute transposition. « Aux Etats-Unis, le marché est plus sophistiqué alors qu'en Europe l'arcade tient encore le haut du pavé. L'aventure fait l'objet d'un culte pour certaines personnes mais la plupart des joueurs préfèrent les « shoot them up » (tac-tac-boum-boum) comme moi. Un bon jeu doit donner une satisfaction rapide sans grand effort. La veine de tels jeux n'est pas épuisée. Il n'y a que huit notes en musique et la création continue. »

EXELTEL ... écommuniqué

Après le *Téléstrat* d'Oric France, Exelvision axe sa politique sur la télématique. C'est ainsi que sort son nouvel ordinateur baptisé pour la circonstance *Extelte*. A l'intérieur de l'engin, et c'est là que réside la principale nouveauté, on trouve un véritable modem piloté par un logiciel (*Exelcom*) résidant en ROM et permettant de communiquer en V23 selon les normes officielles du (Comité Consultatif International Télégraphique Téléphonique) CITT. En clair, cela signifie que vous pourrez totalement émuler un Minitel et transférer des programmes à une vitesse tout à



Extelte et son modem intégré, un bon placement.

fait respectable. *Exelcom* est spécialement étudié pour rendre l'utilisation des fonctions télématiques de l'engin la plus facile possible. Ainsi, un jeu de petits menus dans de petites fenêtres rectangulaires s'affiche en fonction des touches que vous tapez. Vous pourrez de cette façon vous connecter sur les points d'accès Télétel et composer le numéro de vos amis répertoriés au préalable dans un fichier sans même approcher votre téléphone. *Exelcom* permet aussi de transformer votre ordinateur en répondeur téléphonique utilisant la synthèse de parole, en terminal chargé d'enregistrer des messages tapés sur un Minitel par un correspondant qui vous téléphonerait en votre absence, ou encore un micro-serveur Kermit. A noter que cette fois-ci, l'émulation Minitel est parfaitement complète, aucun code de contrôle n'a été oublié. Le serveur (sur Télétel 3 malheureusement) Funitel propose plusieurs logiciels dont quelques-uns représentent un réel intérêt et que vous pouvez télécharger en quelques minutes sans être surchargé par des manipulations complexes. Les autres innovations peuvent paraître relativement peu importantes aux novices mais elles représentent en fait un pas de géant dans l'évolution des produits de cette société. Jugez plutôt : le clavier est mécanique, possède un pavé numérique et les gravures des touches d'un Minitel (sommaire, annulation, etc.), il est même pourvu d'un fil qui rend son utilisation en liaison infrarouges avec l'unité centrale tout juste optionnelle. Le moniteur couleur tant attendu est disponible dans la version à 4 590 F se révèle de bonne qualité et fait ressortir encore plus les avantages de l'émulation Minitel. L'autre version coûte 3590 F et est vendue avec le moniteur monochrome de l'EXL 100 précédent. Le tout laisse une impression de bonne qualité sans pour autant révolutionner le marché. Si les périphériques et les logiciels annoncés suivent rapidement, l'*Extelte* peut devenir un bon placement. N.M.

Gribouiller sur Apple II

Gribouille se jette à la rivière pour éviter la pluie. Et Gribouille, armé d'un crayon, fait des gribouillages. Gribouille est aussi le nom d'un traitement de texte sur *Apple II*. Mais on ne peut trop pousser la comparaison : Gribouille veut faire mieux que les autres, et écrire plus proprement. La naïveté réside dans le ton du copieux manuel d'accompagnement (250 pages) et de la disquette d'apprentissage, très claire. Et dans le fait de

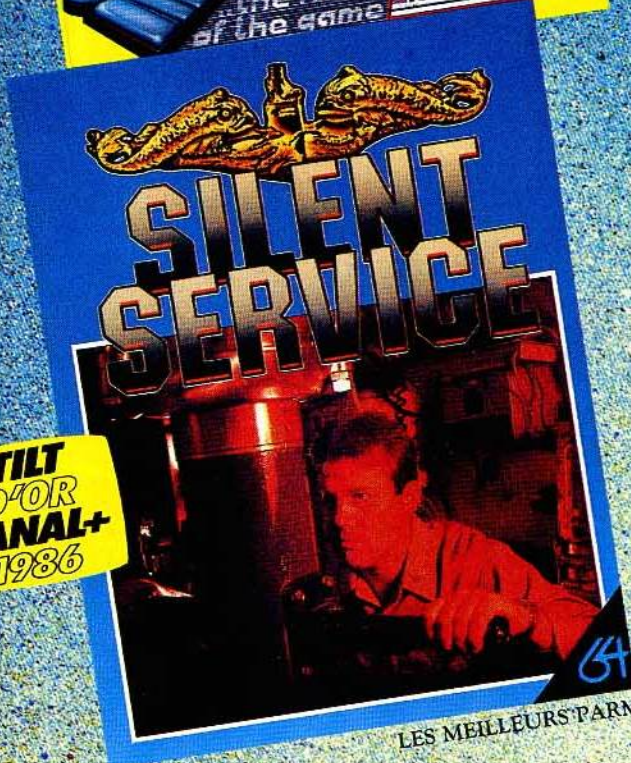
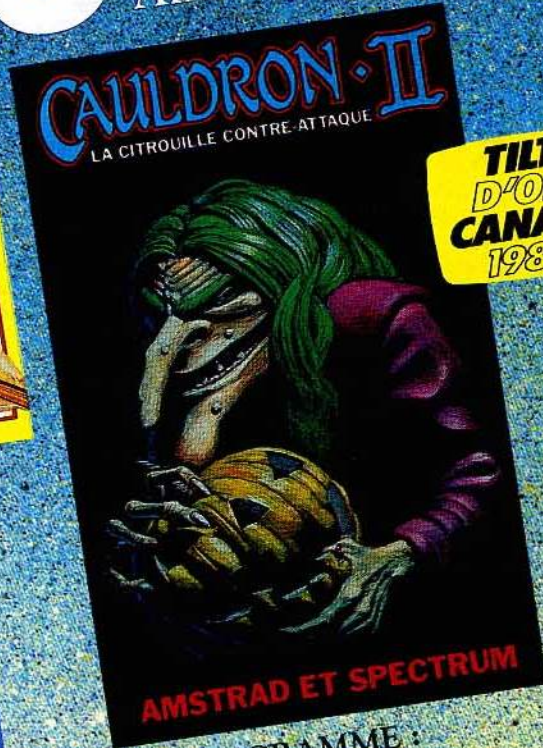
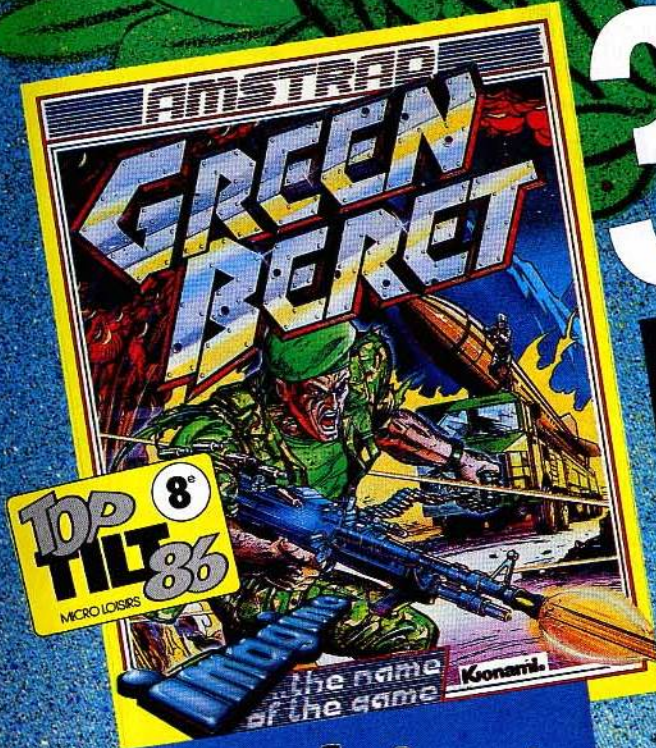
lambiner pendant cinq ans à mettre au point seule, (l'auteur est une femme : Madeleine Hodé) un traitement de texte français sur *Apple* alors que tant d'autres existent. *Gribouille* permet d'utiliser simplement toutes les possibilités de votre *Apple* : définition de nouveaux caractères, voire d'une police entière. Ainsi pouvez-vous avaler certains mots pour les restituer ailleurs, plus simplement qu'en déplaçant des blocs. La procédure, appelée « tiroir », permet non seulement de déplacer un bloc d'un emplacement

du texte à un autre emplacement du même texte, mais aussi vers d'autres textes (fichiers). Il permet d'éditer des commentaires en marge ou des textes scientifiques, voire d'obtenir une justification proportionnelle, et moult autres attentions, sans devenir inutilisable par surcharge de règles d'utilisations complexes. Ecrit en Assembleur, autodocumenté, bon marché (610 F TTC) *Gribouille* illustre un bon rapport qualité/prix. Gribouille, 16, rue des Poules, 67000 Strasbourg. D.S.

LES LAURÉATS

3

logiciels primés par le magazine TILT rassemblés dans un super PACK pour Amstrad, Commodore, Spectrum.



AU PROGRAMME :
GREEN BERET : redoutable machine de combat super entraînée. Vous devez passer à travers tous les obstacles ennemis.
SILENT SERVICE : une simulation de sous marin pendant la deuxième guerre mondiale : le Pacifique.
CAULDRON 2 : un jeu d'aventure graphique tout simplement fantastique

Chez tous les bons revendeurs de logiciels



LES MEILLEURS PARMIS LES MEILLEURS

ZAC DE MOUSQUETTE - 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
 TEL. 93.42.71.44

Amstrad s'expose



Le succès d'une fête avant tout commerciale.

Vingt mille visiteurs et quatre mille professionnels, aux dires des organisateurs, se sont succédés à Amstrad Expo qui s'est tenue il y a un mois à la grande halle de la Villette. L'exposition, qui ne présentait aucune nouveauté retentissante, était l'occasion de se retrouver entre gens du même monde.

Le monde d'Amstrad : symbole de réussite commerciale. A l'image de la gamme Amstrad, les visiteurs appartenaient à deux horizons différents : les professionnels regroupés sous la bannière des PCW et des nouveaux compatibles PC et les joueurs fiers de leur CPC 464, 664 et 6128, sans oublier le débutant Spectrum + 2. Pour les premiers, la vogue était aux applications verticales, gestion de cabinet médical chez Télésoft avec *Méditor*, organisation de stock pharmaceutique, logiciels de facturation, d'étiquetage ou de mailing, etc. Détail savoureux, les programmes étaient souvent proposés sur des compatibles « aliens » faute d'avoir pu obtenir d'Amstrad les PC 1512 nécessaires. Il semble d'ailleurs qu'Amstrad, grisé par le succès, se lance sur les traces d'Apple ou d'IBM en refusant de s'adresser aux revendeurs qui n'ont pas de surface de vente nécessaire pour le marché professionnel visé par les PC 1512. Les autres, sélectionnés par la société, signent des contrats de distribution agréés. Une affaire à suivre...

Chez les seconds, les revendeurs affairés distribuaient joysticks et jeux au kilo. L'ambiance était au doigt sur la gâchette chez Cobra Soft, à la catastrophe ambulante brillamment orchestrée par Gaston chez Ubi Soft, au château médiéval chez Loricels et aux exterminateurs d'Aliens chez Activision. Il fallait entendre Bertrand Brocard, président de Cobra Soft, raconter les mésaventures des « meurtriers sur l'Atlantique ». Témoin ce joueur malchanceux convoqué au commissariat, puis perquisitionné pour avoir demandé à un ami policier le déchiffrement d'une cassette de morse évoquant la police fédérale de New York. De son côté, Hatier profitait de l'occasion pour donner un coup de pouce à la fondation Balavoine en lui reversant l'intégralité des bénéfices du stand.

Tilt a rencontré dans les allées un groupe de lycéens de Melun représentant d'une frange d'Amstradiens. Pour eux Amstrad incarne la bonne bécane pas chère et accessoirement un gros capitaliste. Il y a un an, ils avaient tous un Oric bien vite revendu au bénéfice de l'Amstrad

qui leur permet de s'échanger les programmes, comparer les scores. « Tout le monde s'y met, c'est de la folie. Les autres machines ? Il n'y a pas assez de monde ! Les périphériques et les jeux sont trop chers sur Thomson.

L'Atari ST c'est pour les pros... Ces irréductibles jouent deux heures par jour au minimum sous le regard soucieux de leurs parents : « pas étonnant que tu aies de mauvaises notes, redresse ta chaise tu vas avoir mal au dos ». Ils aiment l'arcade, les super graphismes et l'animation rapide, style *Commando* ou *Macadam Bumper*.

L'aventure vient en second avec *Sapiens* qui au moins parle français. Les marques spontanément citées sont Loricels, Ocean et Activision. « Amsoft, c'est nul... » Venus en groupe à l'exposition, ils regrettent la foule et le peu de promotion. Autant dire que très peu d'entre eux achètent les jeux.

Le ST polyglotte

L'Atari ST vient de s'enrichir de trois nouveaux langages de programmation.

Tout d'abord le *Fast Basic*. Il s'agit d'un Basic sur cartouche ROM, livré avec une disquette d'accompagnement contenant une série de programmes de démonstration. La forme cartouche présente des avantages indéniables. Ainsi, il n'y a plus aucun temps de chargement et surtout pas d'occupation de mémoire vive comme c'est le cas du Basic fourni avec la machine qui, lui, occupe 200 K de RAM. Mais ce Basic a d'autres atouts dans sa manche. Il est très complet tant dans les domaines graphiques, sonores et des fonctions mathématiques que dans celui des traitements de chaînes de caractères.

Les communications avec GEM sont très nombreuses et faciles d'emploi et il est même possible de mixer de l'Assembleur 68 000. L'éditeur est un modèle du genre. Enfin, ce qui ne gêne rien, ce Basic est de loin le plus rapide de tous ceux que nous avons eu l'occasion de tester. Ses performances sont telles qu'il est presque aussi rapide qu'un langage C, alors que ce dernier est compilé et le *Fast Basic* interprété ! Un des logiciels de la disquette d'accompagnement réalise une synthèse vocale. Il suffit de taper un texte pour l'entendre immédiatement. Seul problème, les phonèmes sont anglais et l'accent qui en résulte dans la langue de Molière est pour le moins surprenant. Le manuel vous fournira tous les renseignements utiles. Une excellente acquisition à un prix raisonnable. (Cartouche Computer Concepts ; 990 F chez Espace Micro)

Après l'Assembleur et le langage C présentés dans notre précédent numéro, c'est au langage LISP que s'est attaqué la firme Metacomco. Il est livré sur deux disquettes et avec un impressionnant manuel qui vous révélera en détail toutes les subtilités de ce langage adapté à une grande variété d'applications scientifiques, en particulier pour des travaux sur l'intelligence artificielle. En revanche, les possesseurs d'Atari 520 ST risquent de se trouver rapidement à l'étroit vu l'importance de la place mémoire

occupée. (Disquette Metacomco ; 900 F) Jusqu'alors disponible uniquement sur les gros systèmes, le langage APL vient de faire son apparition sur ST. C'est un langage de très haut niveau et donc fort gourmand en place mémoire. La version proposée est bien documentée avec un très gros manuel qui explique en détail l'APL et un autre plus petit qui en précise les particularités sur ST. Un très bon langage, mais qui réclame la version 1040 pour travailler à l'aise (1 900 F).

Premier prix



L'équipe du lycée Pierre de Fermat de Toulouse remporte le prix du meilleur didacticiel sur IBM.

Avez-vous vu des logiciels éducatifs sur IBM ? Peu. Pas assez en tout cas pour IBM qui organisa en 1985 dans chaque pays d'Europe, un concours national du meilleur didacticiel sur IBM-PC. Deux cents projets virent le jour en France, mille pour l'ensemble de l'Europe. Les gagnants de chaque nationalité furent soumis à un nouveau choix pour désigner le meilleur logiciel européen. Et, cocorico ! Une équipe du lycée Pierre de Fermat de Toulouse remporte le prix. L'équipe gagnante ne disposait pas, au départ, d'un seul IBM, et a dû se le faire prêter : les victoires successives de la vaillante équipe lui rapportent neuf machines neuves. Le groupe, constitué par le club micro du lycée, une conseillère principale d'éducation, une surveillante et le prof d'histoire, travailla en moins de six mois. Le résultat surprend agréablement. COMmentaire de DOCUMENTS (Comdoc) ne propose pas un manuel découpé en tranches ou un atlas mal dessiné sur écran : vous avez un document.

Comdoc vous pousse à l'interroger, selon ce que vous cherchez à savoir. Un mode d'emploi pour l'étude de documents historiques est disponible. Comdoc ne donne aucune réponse, mais aide à formuler des questions. Bien présenté, agréable d'emploi, ce logiciel s'utilise seul ou surtout en groupe.

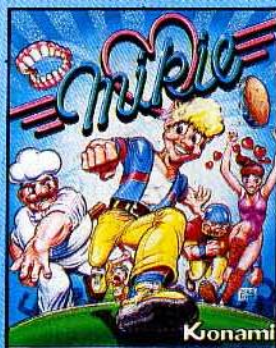
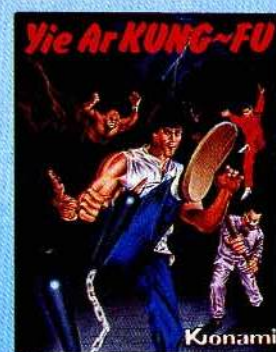
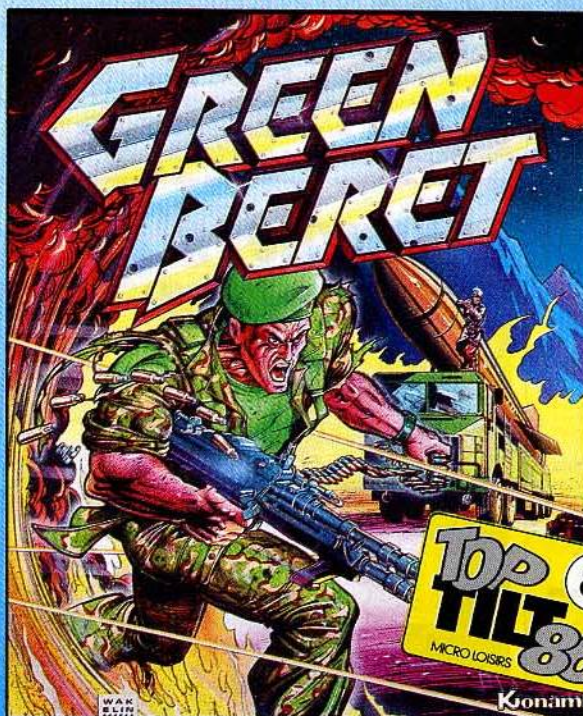
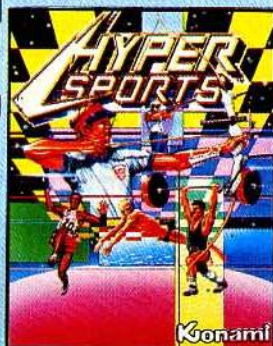
Comme quoi, en se creusant un peu les méninges, on arrive à faire des éducatifs qui ne sont pas infantilisants. J'ai poussé la perversité jusqu'à demander à l'équipe où étaient les logiciels fournis à leur lycée : « sous la poussière, dans les armoires ». Et vous avez des jeux au club micro ? « Oui, quand on en a marre de programmer on se jette dessus. Mais... on les cache, ça donne une mauvaise image de l'informatique ! » D.S.

KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ

SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!



KONAMI'S COIN-OP HITS

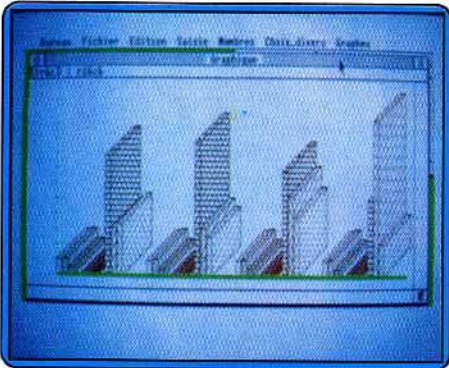
DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

Imagine
...the name
of the game

Textes, fichiers et calculs, la solution du ST

La « Solution » de Micro Application consiste en un regroupement de trois logiciels : traitement de texte (*Textomat*), gestionnaire de fichiers (*Datamat*) et tableur graphique (*Calcomat*). *Datamat* offre les possibilités traditionnelles des gestionnaires de fichiers ; il bénéficie de l'interface utilisateur de l'Atari ST, ce qui permet d'avoir accès aux icônes et menus déroulants. Outil assez puissant, *Datamat* permet d'ouvrir jusqu'à quatre fichiers simultanément, leur taille pouvant atteindre les deux millions de



Textomat, Datamat et Calcomat pour 950 F

caractères. De plus, le nombre de critères de recherche est illimité. Enfin, comme tous les éléments de la « Solution », les données peuvent être échangées entre tableur et traitement de texte.

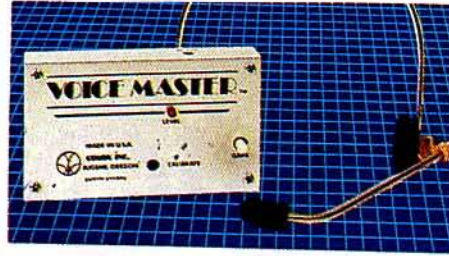
Calcomat propose une grille de calcul de 65 365 rangées sur 65 365 colonnes ; faites le compte : plus de 4,2 millions de cellules. Là encore, on retrouve les caractéristiques les plus courantes des tableurs (entrée de texte, formule, références relatives et absolues, etc.), avec un plus : un large choix dans le type de représentation. En effet, il n'en existe pas moins de sept, qui vont de la courbe simple au « camembert », en passant par le type « barres 3-D ». La « Solution » de Micro Application est intéressante. D.G.

Canal pensées

Plusieurs chercheurs américains et japonais effectuent des recherches sur le premier décodeur de pensées. Cet appareil permettrait de converser directement avec un ordinateur ou avec une télévision, en attendant mieux bien sûr. C'est aussi simple (paraît-il) que de construire un mécano : les ondes cérébrales sont transmises par un courant électrique cellulaire parfaitement localisable. Ajouté à ces ondes cérébrales, le mécanisme de la pensée met en jeu tout un réseau de fibres musculaires, les plis du front, l'acidité de la peau, etc.

Ainsi donc, tous les changements et courants électriques pourraient être décodés ; il ne reste plus qu'à brancher votre palpeur récepteur-émetteur derrière l'oreille pour transmettre vos ordres à la machine, la liaison se faisant par l'intermédiaire d'un faisceau infrarouge.

Ça fait peur ! F.R.



Un digitaliseur de son, simple et performant, sur Atari 800 XL, 130 XE pour 540 F

Atari et chante

Voice Master de Covox inc. est un digitaliseur de paroles, de son et de musique. Il est disponible actuellement pour *Apple*, *Atari* et *Commodore*. Nous avons testé pour vous la version Atari. *Voice Master* est présenté sous forme d'un boîtier, avec casque léger et micro intégré, reliés à l'ordinateur. Digitaliser un son revient à en mémoriser les différentes valeurs qui le caractérisent (fréquence, note, octave) dans le temps. La qualité de l'enregistrement dépend de la rapidité à mettre en mémoire de l'ordinateur, ces nombreuses informations. Pour l'Atari il est possible de mémoriser jusqu'à soixante-quatre mots (ou sons) d'un durée de deux secondes chacun. Le grand avantage de cette technique est d'être indépendante de la langue et de son accent : aucun problème pour dire « camembert » avec cette méthode, alors

qu'avec le logiciel S.A.M. la prononciation reste toujours anglophone... Faire parler son ordinateur avec sa propre voix c'est bien, mais il est encore mieux de lui faire reconnaître la voix de son maître... En effet il est possible d'enregistrer trente-deux mots. Pour utiliser pleinement toutes ses capacités, le logiciel fourni ajoute dix-huit nouvelles fonctions au Basic. A titre indicatif *Voice Master* met une seconde pour reconnaître un mot parmi trente-deux. « Save » et « Sload » permettent d'étendre, presque sans limite la taille des fichiers de paroles. Ceux-ci sont réutilisables par un programme Basic, même lorsque *Voice Master* n'est plus branché. Ainsi vous pouvez les personnaliser en mémorisant le son de votre propre voix. Le programme qui réalise cette adaptation fait seulement 500 octets. Un 130 XE peut enregistrer beaucoup plus de paroles qu'un 800 XL. Une autre particularité permet de visualiser les notes d'un air que vous fredonnez au micro, et ce, sur une partition musicale. Vous pouvez la rejouer, l'imprimer, la modifier sans problème, à condition d'avoir quelques notions de musique. En mode « Bar-Graph » vous obtenez sur écran, le même effet que celui d'un analyseur de fréquences pour chaîne haute fidélité. D'une utilisation facile, ce nouveau périphérique de votre Atari lui apporte une autre dimension : la parole et le dialogue. *Voice Master* est distribué en France par Guillemot, Cadre Inelec et Visual Plus L.D.

Quand le Tilt d'or les souris dansent



Acte 1, scène 1 : entre le 1^{er} janvier 1986 et le 1^{er} janvier 1987, de nombreux logiciels vous ont fait craquer. Nous aussi.
Acte 2, scène 1 : la guerre fait rage au sein de la rédaction pour élire les vingt Tilt d'or. Les lecteurs votent de leur côté.
Acte 3, scène 1 : pour détendre l'atmosphère, nous organisons une grande fête avec Canal+. Résultat : tous cohabitent.
Acte 3, scène 2 : l'espace Cardin est plein à craquer, les invités se pressent autour des démos. Grincements de dents : et moi, je suis pas primé ? L'année prochaine ?
Acte 4, scène 1 : Gasp, la perfide Albion est venue en force. Elle rafle un tiers des récompenses.
Epilogue : Canal+ était là. Le 19 novembre, *Tilt* passe au journal de 13 heures.

INTELLIVISION

100 CONSOLE DE JEU 590 F

LES SPORTS

101 BASE BALL 149 F
 102 SOCCER (Foot) 149 F
 103 BOWLING 149 F
 104 GOLF 149 F
 105 TENNIS 149 F
 106 HOCKEY 149 F
 107 BOXING 149 F
 108 BASKET 149 F
 109 WORLD CUP SOCCER* 249 F
 110 CHAMPION SHIP TENNIS* 249 F
 (* 1 OU 2 JOUEURS)
 111 SKIING 199 F

REFLEXES ET HAZARD

121 ECHECS 149 F
 122 DAMES 149 F
 123 REVERSI 149 F
 124 BACKGAMMON 149 F
 125 ROULETTE 149 F
 126 POKER & BLACK JACK 149 F
 127 HORSE RACING 149 F
 128 UTOPIA 149 F

AVENTURE

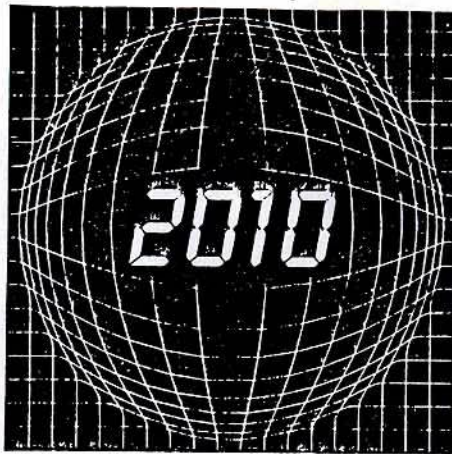
130 TRESOR OF TARMIN 199 F
 131 THUNDER CASTLE 249 F
 132 MAITRES DE L'UNIVERS 199 F
 134 WHITE WATER 199 F
 135 DRACULA 199 F
 136 MICROSURGEON 199 F
 137 ICE TRECK 199 F
 138 MAZE A TRON 149 F
 139 VENTURE 149 F
 140 SWORD & SERPENTS 199 F

REFLEXES ET ADRESSE

150 SHARP SHOT 149 F
 151 TRON DISC 149 F
 152 CARNIVAL 149 F
 153 BURGER TIME 149 F
 154 PAC MAN 199 F
 155 FROG BOG 149 F
 156 DONKEY KONG 149 F
 157 DONKEY KONG JR 149 F
 158 BEAUTY & THE BEAST 199 F
 159 SNAFU 149 F
 160 LADYBUG 149 F
 161 MOUSE TRAP 149 F
 162 STAMPEDE 149 F
 163 POPEYE 149 F
 164 FROGGER 149 F
 165 CENTIPEDE 199 F
 166 PINBALL 199 F
 167 BUMP N' JUMP 199 F
 168 AUTO RACING 199 F
 169 MOTO CROSS 199 F
 170 Q*BERT 99 F
 171 LOCK N'CHASE 149 F

WAR GAMES

180 SPACE ARMADA 99 F
 181 SPACE HAWK 149 F
 182 STAR STRIKE 149 F
 183 ASTROMASH 149 F
 184 VECTRON 149 F
 185 SPACE BATTLE 149 F
 186 MISSION X 199 F
 187 DEFENDER 199 F
 189 NOVA BLAST 199 F
 190 ARNIOR BATTLE 149 F
 191 SUB HUNTLE 149 F
 192 SEA BATTLE 149 F
 193 DEMON ATTACK 199 F



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
 TEL: (1) 45 49 14 50

ATARI VCS 2600

301 ROCK N' ROPE 149 F
 302 FRONT LINE 149 F
 303 SOLAR FOX 149 F
 304 WIZARD OF WAR 149 F
 305 GORF 149 F
 306 SCHTROUMPFS 149 F
 307 CARNIVAL 149 F
 309 VENTURE 149 F
 310 Q*BERT 149 F
 311 POPEYE 149 F
 312 FROGGER 149 F
 314 CENTIPEDE 149 F
 316 DIG DUG 149 F
 320 SORCERER'S 149 F
 321 WARLORDS (P) 149 F
 322 JOUST 149 F
 323 BASKET 149 F
 324 BLUE PRINT 149 F
 325 OBELIX 149 F
 326 ASTERIX 149 F
 327 OUTLAW 149 F
 328 YARS REVENGE 149 F
 329 BERZERK 149 F
 330 CONBAT 149 F
 331 COSMIC ARK 149 F
 332 PIGS IN SPACE 149 F
 333 KANGAROO 149 F
 334 BOING 149 F
 335 STARMASTER 149 F
 336 CONONBALL 149 F
 337 KABOOM (P) 149 F
 338 COD DREKER + TABLETTE 199 F
 339 AMIDAR 149 F
 340 DEFENDER 149 F
 341 SPIDERMAN 149 F
 342 INDY 500 + PADDLES 199 F
 (P) = POIGNEES RONDES = PADDLES

CBS COLECOVISION

A CONSOLE DE JEU 690 F
 B MODULE DE PILOTAGE + TURBO 690 F
 C ROLLER CONTROLLER + 2 K7 399 F
 E POIGNEES D'ORIGINES (2) 290 F
 F TRANSFO. D'ALIMENTATION 190 F
 G RALLONGES POIGNEES (2) 99 F
 H REHAUSSES POIGNEES (2) 60 F

200 SCHTROUMPFS 149 F
 201 LADYBUG 149 F
 202 CARNIVAL 149 F
 203 VENTURE 149 F
 206 BLACK JACK & POKER 149 F
 207 LOOPING 149 F
 208 SPACE PANIC 149 F
 209 SPACE FURY 149 F
 210 PEPPER II 149 F
 211 MOUSE TRAP 149 F
 213 Q*BERT 149 F
 214 FROGGER 149 F
 216 VICTORY (Roller) 149 F
 217 ROLLOVERTURE 99 F
 218 TRESHOLD 99 F
 219 SMURF (3 < 6 ans) 149 F
 220 DONKEY KONG JUNIOR 199 F
 221 COSMIC ADVENGER 199 F
 223 FOOTBALL US (s.c) 199 F
 226 OIL'S WELL 199 F
 227 DESTROYER (Turbo) 199 F
 229 QUEST FOR QUINTANA 199 F
 230 JUMPHAN JUNIOR 249 F
 232 FRONT LINE (s.c) 249 F
 234 MOUNTAIN KING 249 F
 235 MINER 2049 249 F
 236 CABBAGE PATCH KIDS 249 F
 238 WAR GAMES 249 F
 239 DUKES OF HAZARD (Turbo) 249 F
 240 TARZAN 249 F
 241 2010 249 F
 242 JAMES BOND 249 F
 243 H.E.R.O 299 F
 244 PITFALL II 299 F
 245 RIVER RAID 299 F
 246 DECATHLON 349 F
 247 TIME PILOT 349 F
 250 SPY HUNTER 349 F
 251 TAPPER 349 F
 252 MONTEZUMA'S REVENGE 349 F

NOUVEAUTES

253 Grog's REVENGE 349 F
 255 ILLUSIONS 349 F
 254 DAM BUSTER 349 F
 (DAM BUSTER: simulateur de vol)

(s.c) = SUPER CONTROLLERS

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

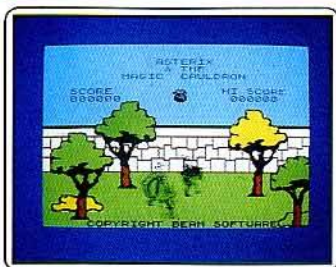
Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° F N° F
 N° F N° F
 N° F N° F
 N° F Frais de port 20 F
 N° F machine + 50 F
 N° F TOTAL F

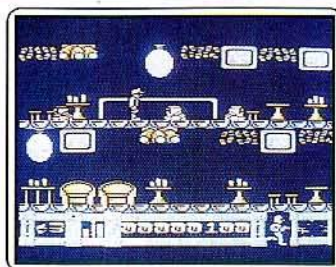
NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL
 VILLE
 TYPE DE CONSOLE

Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

TILT JOURNAL



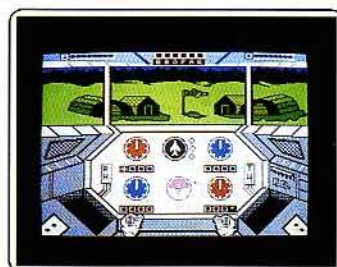
Astérix and the magic cauldron : ça va mal chez les Gaulois. Le chaudron magique qui permettait au druide de préparer sa potion est en pièces. Nos amis doivent en récupérer les morceaux au plus vite. Un amusant jeu d'aventure/action, aux graphismes superbes. (K7 Melbourne pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Mission A.D. : il s'agit de parcourir un nombre astronomique de couloirs, de tirer sur tout ce qui menace et de tuer, en priorité, certains habitants de cette sinistre demeure ! L'action est garantie, l'intérêt dépend de votre humeur... Graphismes et animations intéressants. (Disquette Odin pour C 64 et 128. Prix : B. Intérêt : ★★).



Uridium : aux commandes de votre super avion de combat, vous vous infiltrerez au milieu des lignes ennemies et détruisez leurs installations. Un jeu d'arcade très classique mais à la réalisation de qualité. La version Spectrum ne perd quasiment rien face à celle du C 64. (K7 Hewson pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Infiltrator : aux commandes de votre hélicoptère vous parvenez à votre point d'atterrissage en dépit des avions et des systèmes de défenses ennemis qui vous harcèlent. Puis au sol vous remplissez trois missions. Un très bon jeu, très varié et fort bien réalisé. (K7 Chris Gray pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Gunfight-V-The way of the Tiger : méga compilation pour les acharnés des arts martiaux ou des guerres spatiales. Deux titres de bonne qualité proposent deux simulations réalistes, même si le coffret est énorme pour une simple petite disquette ! (Disquette Fil pour Amstrad. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).

Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Major Motion : déjà connu sous le nom de *Spy Hunter*, ce logiciel est loin d'utiliser toutes les capacités du 520. Dans cette folle course aux espions à bord de votre automobile, vous devez éviter leurs attaques et acquérir de nouvelles munitions en montant dans un camion. (Disquette Microdéal pour Atari. Prix : C. Intérêt : ★★★).



ST Protector : aux commandes de votre vaisseau ultra moderne, vous tentez de sauver les malheureux rescapés toujours en butte aux attaques des extra-terrestres. Ces derniers vont essayer de vous en empêcher. Trop classique mais soutenu par un bon fond sonore. (Disquette Eidersoft pour Atari 520. Prix : C. Intérêt : ★★).



Mermaid : Mirtle la sirène va tenter de sauver Gordon qui vient de plonger. Pour cela, il lui faudra éviter les différentes créatures marines au contact mortel, récupérer les objets abandonnés et surtout boire de la bière pour conserver son énergie. Un jeu d'action trop classique. (K7 Electric Dreams pour Spectrum. Prix : A. Intérêt : ★★★).



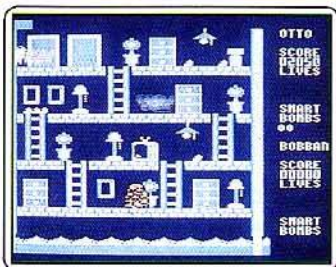
Ultima II : les amateurs de jeu de rôle auraient pu se réjouir de l'adaptation de ce grand classique. Malheureusement les graphismes sont en dessous de tout (ils sont quasiment inférieurs à la version *Apple*) et aucun bruitage ne vient agrémenter le jeu. (Disquette Lord British pour Atari ST. Prix : F. Intérêt : ★★★★★).



Traiblazer : contrôlez la balle qui roule sur différents carrés de couleur, tout en évitant de tomber dans les ravins qui bordent le chemin. Mais chaque couleur possède des propriétés propres. De plus les sauts volontaires vous seront comptés. Un jeu simple qui se joue à cent à l'heure. (K7 Gremlins pour Spectrum. Prix : B. Intérêt : ★★★★★).



Rundway II : une course automobile. Faut-il applaudir à la possibilité de réaliser son propre circuit (tracé et conditions climatiques) ou bien faire le grincheux parce que le graphisme est loin d'être fameux, et que les autres voitures se réduisent à des silhouettes ? (K7 et disquette Fil pour les Thomson. Prix : B. Intérêt : ★★).



Clean-up time : coup de balai à gauche, coup de balai à droite, vous devez nettoyer cette vieille maison de fond en comble... Ce logiciel d'arcade reste très simple. La mission peut heureusement admettre deux participants, ce qui dynamise un peu l'action. Un graphisme précis. (K7 Players pour C 64. Prix : A. Intérêt : ★★).



Vélocipède I et II : un prix dérisoire, un mini-programme qui aide à passer le long moment de chargement... les logiciels Players ont bien des atouts ! Mais que dire du programme principal ? Une toute simple partie d'arcade, sans grande originalité, du « déjà vu » ! (K7 Players pour C 64 et 128. Prix : A. Intérêt : ★).



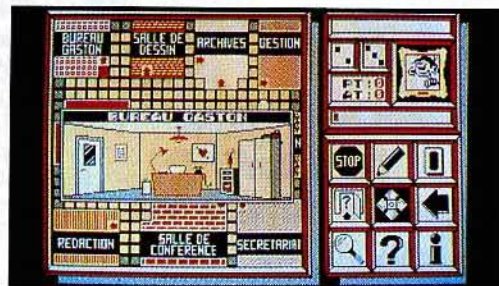
Fahrenheit : replongez-vous dans l'ambiance du roman de Bradbury et aidez Guy Montag à se débarrasser des Brûleurs. L'adaptation sur ST gagne en ce qui concerne l'affichage texte (difficilement lisible sur *Apple*) mais les graphismes n'ont guère évolué. (Disquette Telarium pour Atari. Prix : E. Intérêt : ★★★★★).



AMSTRAD CPC 464/664/6128 - CASSETTE - DISQUETTE



1, Voie Félix Eboué
94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21



NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

PORT GRATUIT

Règlement par chèque bancaire ou CCP. M'ENFIN DISC 195 FF M'ENFIN CASS 150 FF



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
OUVERT 7 JOURS SUR 7: LUNDI DE 14H A 19H. DU MARDI AU SAMEDI 10H A 20H.
DIMANCHE DE 14H A 18H

GAMME COMMODORE 64

1	C64 Pal	1890
2	C64 Secam peritel	2190
3	Lecteur K7 1530	320
4	Lecteur Disq 1541	1890
5	Moniteur vert + son	990
6	Moniteur couleur	1990

GAMME COMMODORE 128

13	C128 Pal + JANE	2990
14	C128 Sesam peritel	3290
15	Lecteur Disq 1571	2990
16	Moniteur Hiresolution	2990
17	C128 D	5490
7	Adapt Pal Secam	490

ATARI 130XE + PERIPHERIQUES

130XE + LECT K7 + 10 LOG	1290F
130XE + LECT DISQ + 10 LOG	2390F
OPTION MONITEUR MONOCHR.	990F
IMPRIMANTE 1029	1490F

C64 + Lect 1530
+ Moniteur Coul
+ 1 JOY + JEUX

3890 Frs

C64 Nouveau + 1541
+ 1 JOY + JEUX

3690 Frs

C128 + Lect K7
+ Moniteur Coul
+ 1 JOY + JEUX

4990 Frs

C128 + 1541
+ Moniteur Coul
+ 1 JOY + JEUX

6790 Frs

Drive ATARI 1050 + 10 LOGICIELS
Educatifs + Jeux en Français

1590 Frs

Lecteur K7 ATARI + 10 LOGICIELS
Educatifs + Jeux en Français

390 Frs

COMMODORE 64/128 C/D

INFILTRATOR	95F/139F
FIST II	95F/139F
PAPER BOY	95F/139F
SILENT SERVICE	95F/139F
LEADER BOARD	95F/139F
SOLD A MILLION III	95F/139F
AMERICA'S CHALLENGE	95F/139F
WORLD GAMES	95F/139F
1942	95F/139F
DRAGON'S LAIR	95F/139F
HACKER II	95F/139F
GAME MAKER SPORT	95F/139F
GAME MAKER SC. FICTION	95F/139F
XEVIOUS	95F/139F
FLOOPY 64	39F
TARZAN	95F/139F
HIGHLANDER	95F/139F
GAUNTLET	95F/139F

DES CENTAINES DE TITRES EN SOLDE SUR AMSTRAD C64 ET ATARI XL/XE
TEL 47 66 11 77

TOUTE LA GAMME AMSTRAD DISPO A DES PRIX D'ENFER
TEL 47 66 11 77

LOGICIELS AMSTRAD C/D

SOLD A MILLION III	119/145
GALVAN	95/139
KONAMI'S GOLF	95/139
SPACE HARRIER	95/139
ALLIENS	95/139
LIGHT FORCE	95/139
GAUNTLET	95/139
TOP GUN	95/139
GOONIES	95/139
SILENT SERVICE	95/139
ZOMBIE	/159
TRIPACK FIL	139/199

LOG A 29Frs PIECE

JOUER DU PIANO	K7
HISTORY DICTIONARY	K7
MATHEMATIC	K7
CUBES	K7
COMMENT COMPTER	K7
BOITE A MUSIQUE	K7
CULTURE PHISIQUE	DQ
CACHE CACHE MOTS	DQ
INITIATION BASIC 1	K7
INITIATION BASIC 2	K7
INITIATION BASIC 3	K7
MINISTRE ENERGIE	K7
CENTRAL NUCLEAIR	K7
CROCODIL FLIPFLOP	K7
GOLF/BARRE	K7
INSECTIVORES	K7
LES BONBONS	K7

LOG A 49Frs PIECE

JOUER DU PIANO	DQ
QUESTION/REPONSE	DQ
DRAPE AUX EUROPE	DQ
GEOGRAPHIE	DQ
BOITE A MUSIQUE	DQ
WORD GO	DQ
CONST ELECTRIQUE	DQ
GOLF BARRE	DQ
EXTRA TERRESTRES	DQ
LES BONBONS	DQ
CALCUL ALGEBRE	DQ
ENIGME TRIANGLE	DQ
CAMELEON	DQ
LE PROMOTEUR	DQ
CODE WRITER	DQ
ADVENTURE WRITER	DQ
KEYWORLD 1	DQ

LES MEILLEURES K7 SUR ATARI XL/XE

RAID OVER	99 F
INTERN KARATE	89 F
TRAIL BLAZER	99 F
COMETE GAME	99 F
LEADER BOARD	99 F
HARD BALL	99 F
SMASH HIT 6	125 F

LES MEILLEURES DISQ SUR ATARI XL/XE

LEADER BOARD	149 F
WORLD KARATE	149 F
RAID OVER MOSCOU+	
BEACH HEAD 1 ET 2	199 F
SILENT SERVICE	149 F
HARD BALL	149 F
ULTIMA IV	179 F

AMIGA
ENCORE MOINS CHER
9990 Frs TTC

CHESS MASTER 2000	650 FRs
THE PAWN	229 FRs
DELUXE VIDÉO	1290 FRs
DELUXE PAINT	1490 FRs
VIP	1790 FRs
DEEP SPACE	350 FRs
ARENA	300 FRs
LEADER BOARD	350 FRs
LATTICE C	990 FRs
ASSEMBLEUR	590 FRs
PASCAL	790 FRs

ACHETEZ VOTRE ORDINATEUR A CREDIT: TEG 18,24% A PARTIR DE 1500F D'ACHAT

LIVRAISON PARIS GRATUITE POUR 3000FRS D'ACHAT

AMSTRAD PC 1512 EN DEMONSTRATION

CLIENTS DE PROVINCE: LIVRAISON GRATUITE AU DELA DE 5000FRS D'ACHAT PAR CHEQUE ET CARTE BLEUE

TUBES

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

ELECTRONIC POOL

Vous avez dit billard ?

Tiens, comme c'est bizarre... Ce jeu qui s'inspire du billard américain ne compte que six des quinze boules numérotées habituelles, simplification sans doute rendue nécessaire par la complexité de la gestion de leurs déplacements simultanés.

Le joueur dispose d'une boule blanche dont il se sert pour pousser les numérotées dans les six trous disposés à la périphérie du tapis. Le calcul du score prend en compte la valeur de chaque boule rentrée, multipliée par un coefficient affecté au trou. Afin de corser l'affaire, ces coefficients multiplicateurs tournent lors de chaque coup. La maîtrise de la technique du jeu, somme toute extrêmement simplifiée, ne suffit donc plus, à partir d'un certain niveau, à garantir l'obtention de scores élevés : il faut être fin stratège pour parvenir à maximaliser ses gains à l'aide d'une utilisation optimale des coefficients. Ce logiciel permet d'ailleurs à deux joueurs de mesu-

rer leur adresse. La simplicité des commandes se passe de commentaire. Le curseur de visée suit fidèlement les déplacements de la souris. Un « clic » à droite pour doser la force du coup (mesurée à l'aide d'une jauge), un autre à gauche pour frapper la boule blanche... On regrettera l'impossibilité de lui donner de l'effet, mais il est vrai que la simulation de billard reproduisant les multiples subtilités du jeu réel n'est pas pour demain. (Disquette Midrodeal pour Atari 520 et 1040 ST.) J.P. D.

Type _____ simulation de billard
Intérêt _____ ★★★★★
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



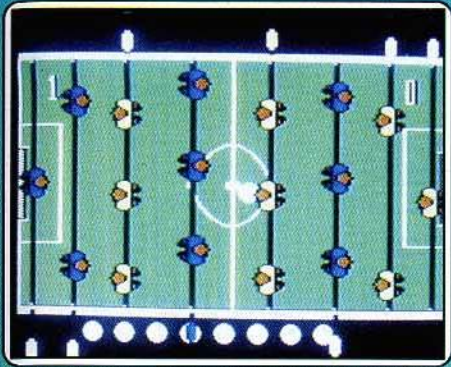
PUB GAMES

Jeux de bistrot

Attablez-vous avec un ami et disputez contre lui les sept jeux de café qui vous sont proposés. Tout d'abord, le jeu de fléchettes. Vous devrez réaligner au plus vite un total de 501 points. Vous guiderez le point d'impact de la fléchette, mais l'alcool aidant, votre main tremblera toujours un peu. Vient ensuite une partie de billard assez difficile et aux règles un peu particulières. Il est maintenant temps de faire fonctionner votre intellect grâce à un jeu de dominos. Seul défaut, les adversaires devront se détourner de l'écran lors de l'affichage des dominos de l'autre.

Que diriez-vous maintenant d'une partie de baby-foot ? Vous contrôlerez tour à tour avants, demis, arrières et goal, en fonction de la position de la balle. Cependant, vous ne pourrez malheureusement pas bloquer la balle pour ajuster votre tir. Voici maintenant une partie de pontoon (c'est une sorte de blackjack). Vous jouerez à tour de rôle contre la banque et celui qui aura remporté le plus gros magot au terme des dix donnes sera vainqueur. La partie de poker qui suit est assez spéciale. Ici la mise est limitée à un dollar et vous ne jouez que contre la banque. Vous changerez les cartes de votre choix et la banque vous attribuera un montant en fonction de la hauteur de la main que vous serez parvenu à réaliser.

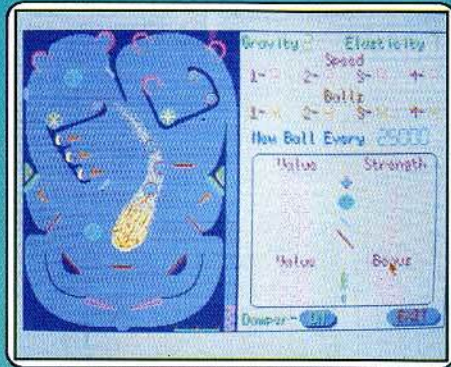




Enfin le dernier jeu est un mini-bowling. Vous devrez tirer au moment exact où boule et cible seront alignées pour avoir quelques chances de faire un « strike ».

Un logiciel assez varié où chaque jeu demeure correct. (Cassette Alligata pour Spectrum) J.H.

Type _____ jeux de café
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★
 Animation _____ ★★★
 Bruitage _____ ★★★
 Prix _____ B



met de devenir le concepteur de vos propres machines en mettant à votre service des outils qui n'ont rien à envier aux meilleurs programmes de création graphique.

La souris peut aussi bien servir au déplacement des bumpers et des cibles qu'à la sélection d'une couleur, d'une brosse, d'une texture ou d'une fonction de tracé de figure géométrique.

Les conditions de jeu sont elles aussi largement paramétrables. Outre les règles de la partie, certaines caractéristiques « physiques » du flipper, comme la vitesse de la balle, l'intensité du rebond ou l'inclinaison de l'appareil sont redéfinissables. Un choix judicieux de ces divers paramètres donne au jeu un réalisme convaincant qui fait vite oublier l'aspect nécessairement réducteur d'une telle simulation. Les nostalgiques regretteront sans doute les bruits de tiroirs-caisses des anciens compteurs mécaniques et le claquement sec annonçant

la partie gratuite. Pourtant, on se surprend vite à tenter quelques « fourchettes » acrobatiques et à « masser » le clavier de l'ordinateur comme s'il s'agissait d'un véritable flipper. Deux touches du clavier vous permettent d'ailleurs de brutaliser l'engin, tout excès faisant apparaître à l'écran un mot que vous connaissez bien : « Tilt » ! (Disquette Microdeal pour Atari ST.) J.P. D.

Type _____ construction de flipper
 Intérêt _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★
 Prix _____ n.c

DEACTIVATORS

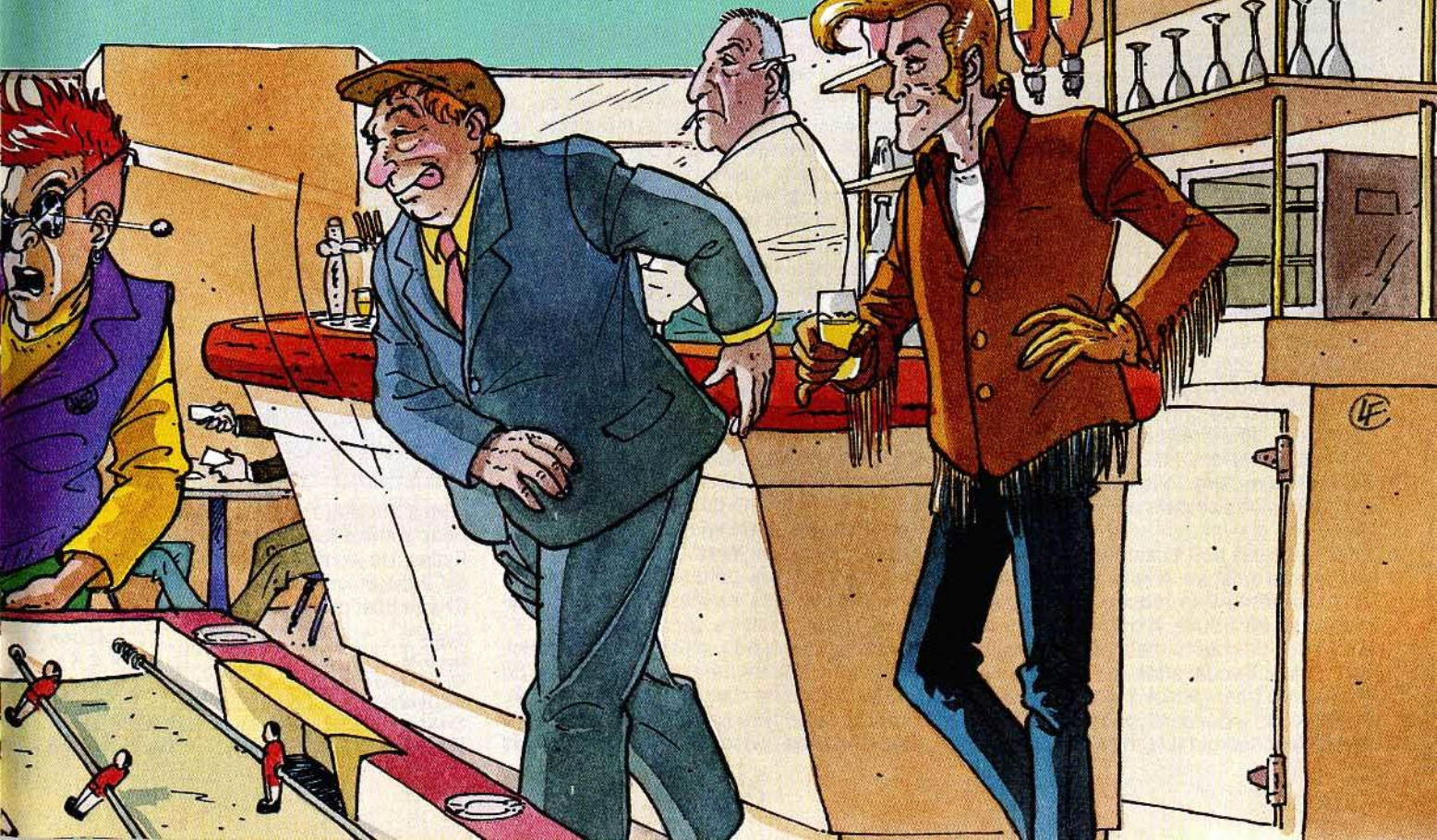
Alerte à la bombe

Dans les bâtiments de l'Institut de recherche sur la gravitation ont été déposées plusieurs bombes... Situation critique pour le responsable de la sécurité que vous incarnez ! Vous aviez fort heureusement prévu l'incident : vos quatre robots sont sur place pour retrouver les bombes et les ▶

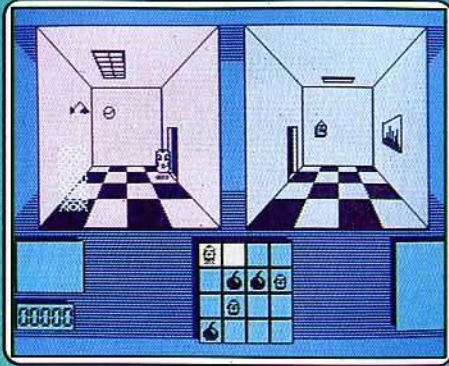
THE PINBALL FACTORY

Flippant

Une fois de plus, l'ordinateur rend hommage à un appareil qui l'a précédé dans les cafés et les salles de jeu : le flipper. Dans la lignée de *Macadam Bumper* et de *Pinball Construction Set*, *Pinball Factory* ne se contente pas seulement de copier le vétéran des jeux électroniques mais vous per-



TUBES



emporter à l'extérieur de l'édifice. Cette mission est particulièrement difficile.

Sur la carte de la maison apparaissent les seize pièces du premier niveau de jeu. Celles-ci ne communiquent pas toutes entre elles et c'est par l'intermédiaire de trappes et de fenêtres que les robots se lancent les bombes jusqu'au dehors. La stratégie est délicate : un premier robot tente de s'emparer de la première charge, évite les gardiens pour atteindre la fenêtre de communication. Là, il faut lancer l'engin sous le bon angle afin qu'il atterrisse dans le bras manipulateur d'un deuxième robot. Ajoutez à cela quelques cartes magnétiques qui, placées dans le computer général, ouvrent de nouvelles issues et vous comprendrez sans peine que l'aboutissement de cette mission nécessite de longues minutes de combat... Si le graphisme reste simple (les couleurs sont bien pâles !), l'originalité de cette mission ne vous lassera pas de sitôt... (K7 Reaktor pour C64 et 128.) O.H.

Type	action et stratégie
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

THANATOS

Souffler, c'est jouer

C'est dans la peau d'un dragon volant et crachant des flammes que vous allez vous retrouver. Notre créature mythique a pour mission de récupérer dans un premier temps la belle magicienne Eros puis de retrouver le livre des sorts et le chaudron magique. Le château où est détenue prisonnière la princesse se trouve sur la droite. Volez-y donc au plus vite. Mais avant de l'atteindre, il faudra vous frayer un chemin dans un souterrain en évitant les pics et les pierres qui roulent. Puis vous devrez éviter les flèches des soldats qui gardent le château.

Vous disposez heureusement de plusieurs moyens de défense. Ainsi votre souffle brûlant aura tôt fait de réduire en cendres le garde qui se trouve à portée. Mais votre puissance de souffle n'est pas inépuisable, d'autant qu'il vous faudra en garder un peu en réserve pour détruire la porte d'entrée du château. Cependant vous pourrez refaire provision d'énergie en croquant la sorcière.



Par ailleurs vous avez aussi la possibilité de ramasser dans vos serres puissantes, rochers ou chevaux, voire même soldats ou chevaliers et de les précipiter du haut des cieux sur d'éventuels assaillants, faisant ainsi dans certains cas d'une pierre (ou plutôt d'un soldat !) deux coups. Pour récupérer la magicienne, il vous suffira de vous poser à proximité et elle montera de son propre chef sur votre dos. Prenez garde à partir de ce moment à ne pas faire volte-face trop brusquement car vous risqueriez alors de la désarçonner. De nouveaux périls vous attendent ensuite, comme les monstres volants.

Un bon jeu, aux graphismes et à l'animation de qualité. (Cassette Durell pour Spectrum.) J.H.

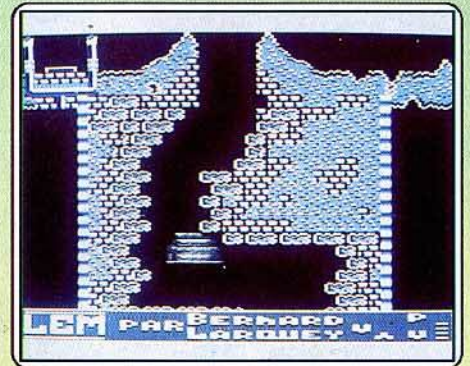
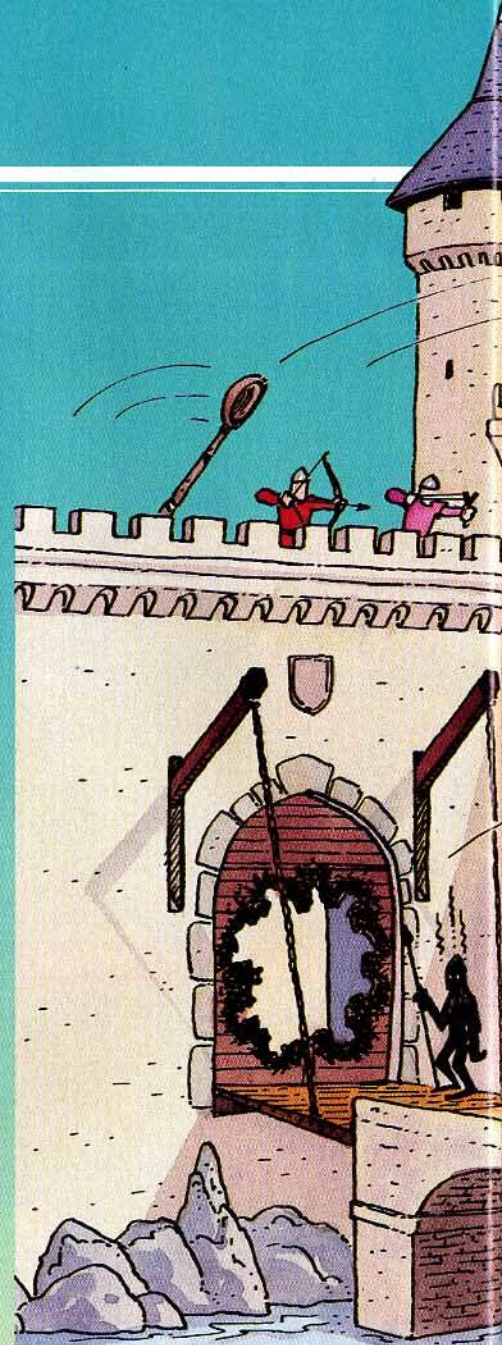
Type	action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

LEM

Mission spatiale

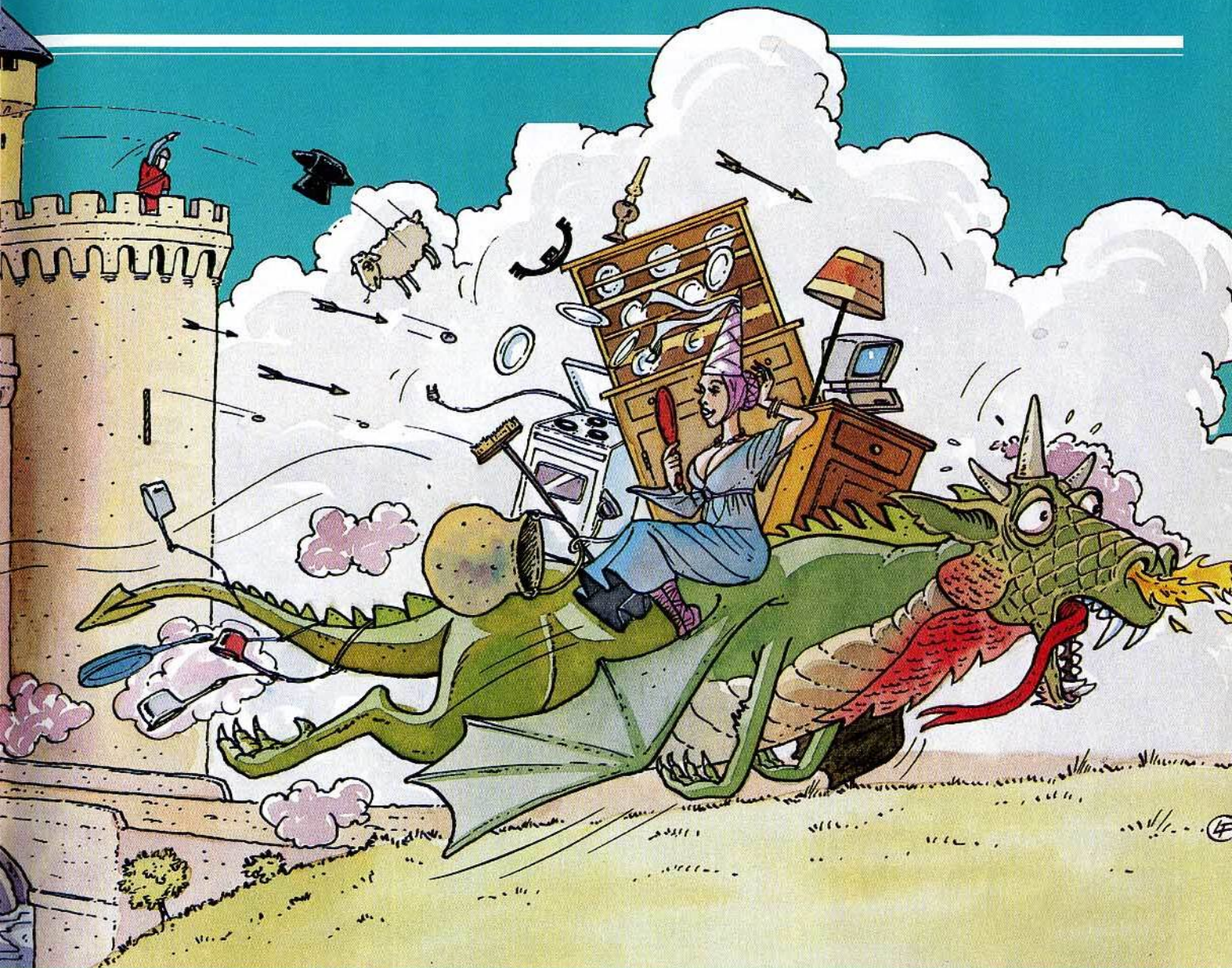
L.E.M. : ces initiales rappelleront sans doute quelques souvenirs aux rares témoins cryogénisés contemporains de l'expédition lunaire de la N.A.S.A. qui eut lieu en 1969. Il est vrai qu'en cette année 2886, vos préoccupations sont très éloignées de celles des lointains pionniers de l'espace. Une nouvelle planète habitée par un peuple belliqueux, les Fytles, vient en effet d'être découverte et l'état-major des armées vous a désigné comme volontaire pour l'exploration de ce nouveau monde. Les mœurs troglodytes de ces étranges créatures ne vous facilitent pas la tâche : il vous faut guider votre engin spatial à travers d'interminables galeries souterraines. Autant vous le dire tout de suite, il s'agit là d'une mission extrêmement périlleuse eu égard à l'étroitesse des tunnels : le L.E.M. ne manquera pas de se désintégrer au moindre contact avec les parois, transformant du même coup ces cavités cauchemardesques en une sinistre sépulture.

Il est recommandé d'utiliser un joystick de bonne qualité tant le maniement du L.E.M. demande d'agilité et de précision. Comble d'imprévoyance ou de négligence volontaire, les concepteurs du jeu n'ont pas



doté votre astronef des armes nécessaires pour contrer les agissements hostiles des Fytles. Un jeu difficile qui demande de bons réflexes et une sacrée dose de patience (Disquette Infomédia pour C64.) J.P. D.

Type	action
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



FUNGUS

Mycophage

Fin gourmet, Fungus est très exigeant sur la qualité de ses aliments. En effet, ses délicates papilles n'acceptent que certains mets à l'arôme particulier. Hélas, l'unique ingrédient de son plat préféré, le champignon blanc, ne pousse que sur une planète très éloignée de notre système solaire. Possédant un relief particulier, elle est habitée

par de nombreux insectes venimeux et végétaux vénéneux. Ainsi, la quête de ces champignons n'est pas une partie de plaisir : elle se révèle particulièrement périlleuse. Une fois arrivé sur place, Fungus se met à l'œuvre. Enivré par les douces senteurs de ces végétaux, il ne sait où donner de la tête. Un champignon à droite, et champignon à gauche : il en oublie les multiples dangers. Et le malheur arrive : Fungus meurt à la suite d'un contact avec un arbre vénéneux.

Ce programme de qualité a l'avantage de posséder une grande diversité de situations car toute latitude est laissée au joueur quant au choix du décor. Il est possible de choisir les attaquants, la couleur ainsi que la forme du paysage et le niveau de jeu. Malheureusement, ces options n'ont qu'un effet mineur sur les algorithmes mis en œuvre.

Les graphismes, plus qu'honnêtes, sont en trois dimensions mais faussent la notion de distance. L'animation est suffisamment précise et rapide, mais la présence de nombreux éléments rend l'ensemble assez

confus. Enfin, rien à redire sur le bruitage et la qualité des commandes. (K7 Players pour *Commodore 64/128*) M.B.

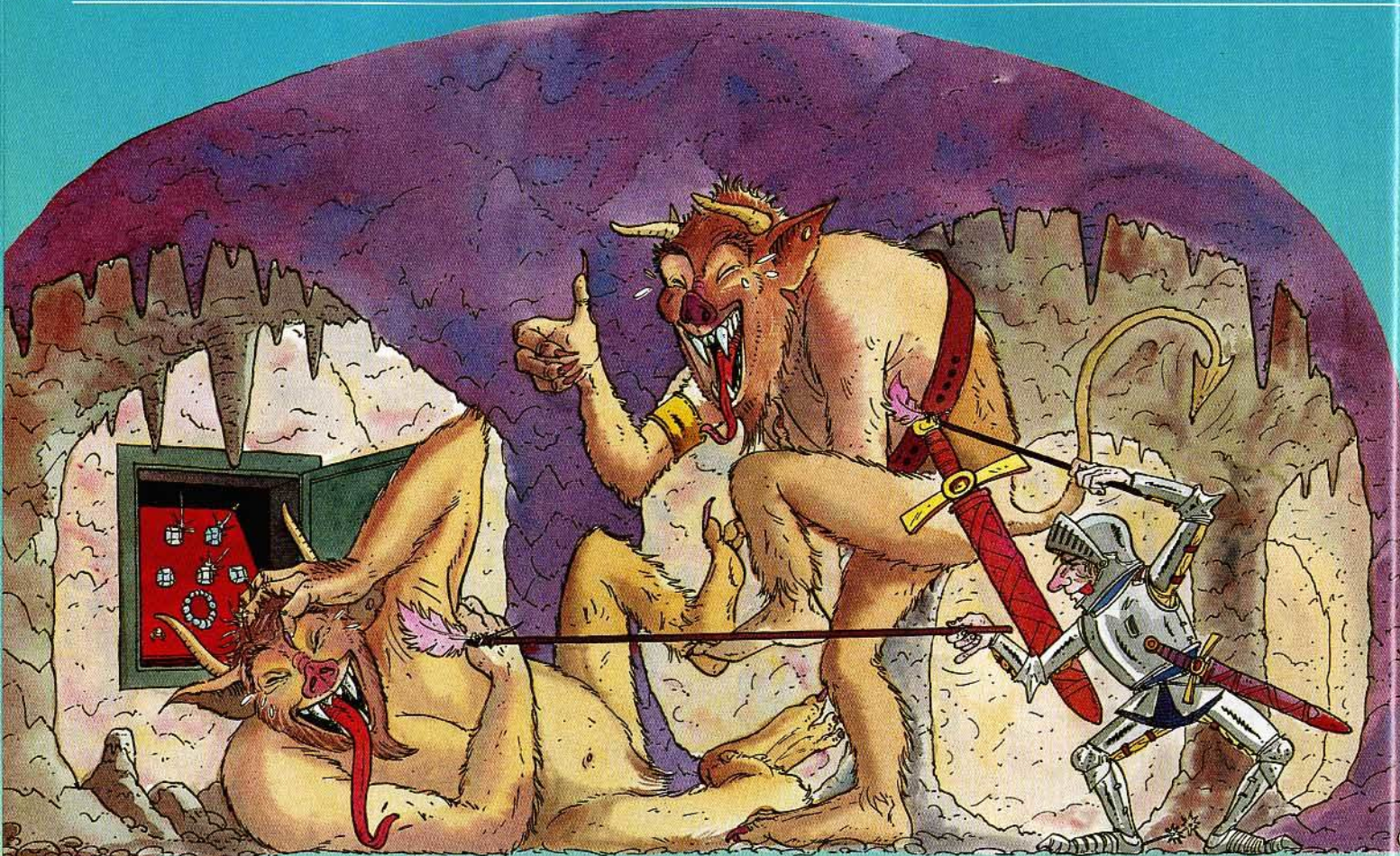
Type	_____	action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	A

DESERT HAWK

Pilote de choc

Perdu au milieu de territoires ennemis, de nombreux soldats attendent de l'aide. Courageusement, vous vous portez volontaire pour les tirer de ce mauvais pas. Bien entendu, vous n'y allez pas les mains dans les poches ! Pilotant un hélicoptère ultra sophistiqué, vous vous dirigez vers le terrain des opérations. Réfugiés dans une oasis, vos compatriotes sont entourés d'ennemis. Ces derniers, prévoyant une tentative de pont aérien, ont installé de nombreux postes de DCA. Cependant, il existe une parade : voler très haut puis, dès ▶

TUBES



qu'un obus est tiré, effectuer un piqué. Bien qu'efficace, cette technique produit un échauffement de la turbine qui peut mener à l'explosion de celle-ci.

Le second point délicat est la consommation de votre appareil. Garder un œil sur la jauge est fondamental pour la réussite de la mission. Evidemment, un pilote de votre rang connaît ces petits « trucs », mais un trou de mémoire arrive si vite... Inspiré du célèbre *Choplifter*, ce logiciel propose une bande sonore bien réalisée et, chose rare, assez discrète. Les décors attrayants sont, malheureusement, desservis par des éléments mobiles bien trop sommaires (hélicoptère mal stylisé, personnages ridicules). De plus, l'animation souffre d'une légère imprécision. En revanche, la qualité et la simplicité des commandes ne peuvent être

prises en défaut. Mais, le faible prix de ce logiciel justifie-t-il son niveau global très moyen ? Rien n'est moins sûr ! (K7 Players pour *Commodore 64*) M.B.

Type	_____	action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	A

CHAMPIONSHIP BASKETBALL

Logique et stratégie

Une passe en milieu de terrain, un dribble sur la gauche, la balle s'élève et vient passer à travers le panier... Pour jouer seul contre l'ordinateur ou contre un deuxième joystick, *Championship basketball* présente un menu relativement classique. Mis à part l'entraînement, vous définissez votre niveau de jeu. Et sur le stade, il est question de vitesse, de logique et de stratégie. Les joueurs sont animés de façon fort réaliste. Leur course est souple, les passes sont précises et efficaces.

C'est en fait la mise en scène graphique qui risque le plus de vous surprendre : en effet, les équipes sont constituées de deux joueurs seulement et le terrain n'est jamais visible dans sa totalité. Plus que cela, le jeu se déroule selon diverses phases d'attaque



et de défense, sans vous permettre de contrôler, par exemple, le repositionnement de vos joueurs après une tentative infructueuse...

Si cette gestion graphique ne favorise pas la concentration, il existe fort heureusement de nombreuses options relatives aux techniques d'attaque et de défense, options sélectionnées sur un menu qui se tient en permanence en haut de l'écran. Il fallait bien ça pour sauver la situation ! (K7 Activision pour *C 64/128*) O.H.

Type	_____	basketball
Intérêt	_____	★★★
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B



CONQUESTADOR

Mort aux monstres

Vous allez incarner Redhan, un brave chevalier sans peur et sans reproche. Sa patrie, Taleria, est maintenant aux mains de ses pires ennemis. Pour délivrer son pays, il devra s'introduire dans le vaste domaine souterrain de ses adversaires et réussir à s'approprier les trois pierres d'étoiles qui sont cachées dans certains recoins du labyrinthe. Bien entendu, toute une kyrielle de créatures, toutes plus maléfiques les unes que les autres, sont là pour tenter de vous en empêcher.

Pour vous défendre vous disposez de peu de chose. Tout d'abord d'un arc et d'un carquois rempli de cinq flèches. Mais attention, la peau très épaisse de certains monstres les rend insensibles à vos flèches.

Il vous reste heureusement d'autres moyens. Vos capacités athlétiques très développées vous permettent des sauts impressionnants, et d'ailleurs, grâce à eux, une nouvelle technique de combat apparaît. En effet, si vous vous laissez tomber d'une certaine hauteur sur un monstre, celui-ci va être pulvérisé alors que vous vous en sortirez indemne ! Les pierres d'étoiles sont cachées au sein de coffres. Mais il vous faudra les ouvrir un à un pour prendre connaissance de leur contenu. Dans certains cas il risque de ne pas être à votre goût, tel ce sort qui vous transformera en gros porc répugnant.

Au cours de votre exploration, vous pourrez aussi mettre la main sur d'autres objets : provision de flèches, clé pour passer certaines portes, et bien d'autres... Un jeu très classique mais assez bien réalisé. (Cassette Melbourne pour Spectrum.) J.H.

Type	_____	aventure-action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	B

FIRELORD

Alerte aux fantômes

La province de Torot connaissait autrefois le bonheur et la paix. Mais les temps ont bien changé depuis et les habitants se terrent désormais dans leur maison pour éviter les fantômes qui parcourent la lande

sans relâche. La reine maléfique s'est en effet appropriée la Pierre de Feu qui maintenait l'équilibre de la région. Elle n'acceptera de rendre la pierre que contre les quatre charmes de l'éternelle jeunesse.

Vous incarnez Sir Galaheart et en dépit de vos craintes justifiées, vous décidez de vous lancer dans cette difficile entreprise. Les fantômes abondent et leur contact répugnant absorberait votre énergie. Aussi évitez-les ou tuez-les rapidement. Mais vous rencontrez de nombreux autres personnages dans les maisons qu'il vous plaît de visiter. Vous pouvez alors commercer avec eux et obtenir un service en échange d'un des objets que vous possédez. Dans certains cas, vous pouvez même être tenté de voler mais gare à vous si vous vous faites prendre. Les paysans vous sont parfois utiles par leur connaissance étendue des villages et des forêts. Les transports vous sont grandement facilités par l'herboriste, le gardien des portes ou quelque autre personnage. Pour acquérir des sorts, faites appel aux magiciens et sorciers. Bien d'autres créatures vous sont utiles comme les chevaliers, l'ermite, les évêques ou l'administrateur de la justice. En plus des quatre charmes, la princesse Eleanor vous sera vrai-



ment reconnaissante de la sortir des griffes de la reine du mal. Un jeu assez varié et à la quête difficile (Cassette Hewson pour Spectrum.)

Type	_____	aventure-action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

HIGHLANDER

Vaincre avant tout

Inspiré du film « Highlander », ce logiciel vous projette dans l'impitoyable monde des immortels. Incarnant Macleod, vous affrontez Ramirez. Le but de ce combat est d'anéantir les immortels pour n'en conserver qu'un seul. Comme votre adversaire, vous disposez d'un sabre lourd et peu maniable. Il permet de se protéger des ruses de l'adversaire, mais aussi d'attaquer. Cependant, le succès dépend aussi de la mobilité : savoir reculer est important. Inutile de prendre des risques, l'essentiel



est de vaincre. Et pour cela, tous les moyens sont bons ! Combinant déplacements et estocades, certains enchaînements se révèlent imparables. Par exemple, en cas d'attaque par le dessus : blocage avec le sabre, puis recul d'un pas et attaque sur le côté s'imposent. Evidemment, il existe mille et une autres combinaisons. Le tout est de les trouver... Bien sûr, Ramirez connaît aussi quelques bottes presque infaillibles. Un de ses coups favoris : l'attaque au ventre. Hélas, nous n'avons pas encore trouvé comment s'en prémunir.

Le point faible de ce programme est la multiplication du nombre de commandes. Les mouvements du sabre et du personnage sont indépendants, mais obligent à une gymnastique intellectuelle désastreuse : pendant ce temps, Ramirez attaque. Apprendre les commandes par cœur est donc indispensable. La réalisation, de qualité, propose des graphismes intéressants et une animation sans reproche. Bien entendu le son est inaudible, mais ce reproche s'adresse à l'ordinateur. (K7 Ocean pour Spectrum) M.B.

Type	_____	action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	A



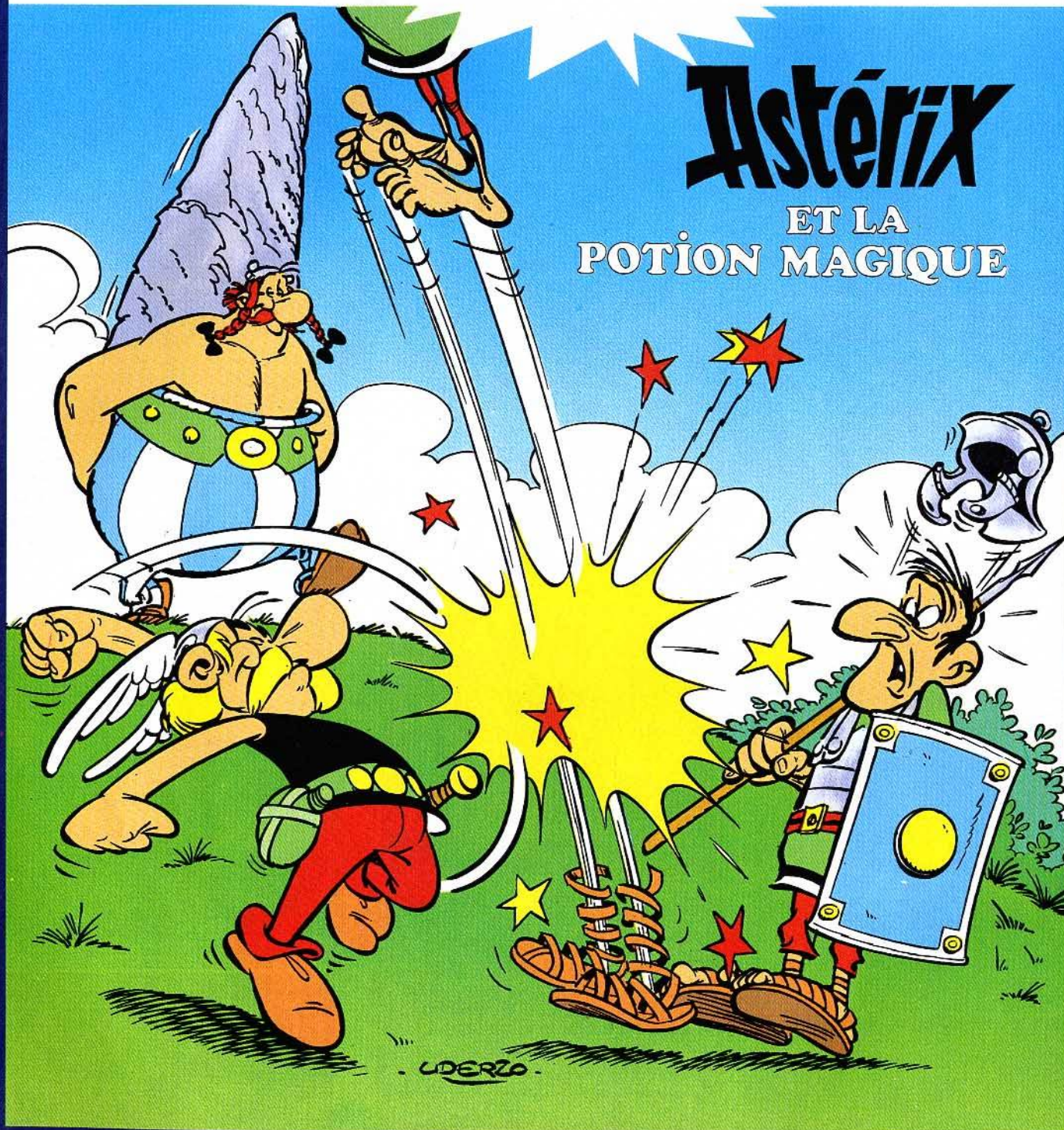
STARGLIDER

Danger

A l'heure actuelle il est difficile de contester la domination technique des Atari ST. Cependant, leurs performances n'avaient pas encore été utilisées à leur maximum. Désormais, c'est chose faite !

UNE AVENTURE D' **Astérix** LE GAVLOIS

Astérix ET LA POTION MAGIQUE



Les sangliers s'affolent...
les casques romains s'entassent,
et César s'arrache les cheveux !



Un super logiciel d'aventure et d'action
+ un mini-PUZZLE Astérix.

COKTEL VISION

En cassette et disquette pour M05. M06. T07. T08. T09.

TUBES

Evidemment, il ne faut pas s'attendre à un scénario original. Vous devez, une fois de plus, sauver la Terre des méchants qui désirent la dominer. Afin de mener à bien votre mission, vous disposez d'un vaisseau très perfectionné. Rayons d'énergie, missiles guidables à distance, radar et autres systèmes de détection sont présents. L'utilisation du bouclier magnétique de protection est fréquente : les attaques fusent de toute part. Rallier une base est un autre recours. A l'abri des coups, il est possible de faire un « check list ». L'ordinateur peut fournir des données sur tel ou tel assaillant inconnu, ses points forts, ses faiblesses. Hélas, cette pause n'est que temporaire. Il faut repartir pour le terrain des opérations, retrouvant ainsi ses ennemis au graphisme étonnant. Réalisé en trois dimensions, l'univers de ce logiciel a de quoi surprendre. Certes, il n'est qu'imaginaire. Mais la qualité de l'ensemble lui donne une étrange ressemblance avec les simulateurs.

Animation, temps réel, indépendance des cibles, qualité des commandes et rapidité offrent un maximum de réalisme. De plus, la bande sonore est particulièrement soignée : musique digitalisée lors du chargement et bruitage collant à l'action. Bref, un logiciel fantastique ! (Disquette Rainbird pour Atari ST) M.B.

Type	action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

L'ARMURE SACRÉE D'ANTIRIAD

Nature hostile

Attaquée par des êtres étranges venus d'on ne sait où, l'humanité risque de sombrer dans la servitude. Afin d'éviter cela, vous devez découvrir l'armure d'Antiriad et utiliser ses pouvoirs magiques pour détruire les envahisseurs. D'après les vétérans, elle est cachée dans une forêt peuplée de mauvais génies, d'insectes géants et d'animaux dangereux. Votre mission s'avère donc particulièrement périlleuse. Mais, un homme de votre cran recule rarement... Enfin sur place, vous vous rendez compte que votre tâche n'est pas si simple. Sous le regard attentif de gnomes et de primates, vous commencez votre quête. Pratiquement nu, vous vous retrouvez au milieu de bestioles au contact mortel. Les éviter est donc important pour réussir votre mission. Votre armement, composé de simples cailloux, semble bien sommaire. Pourtant, habilement utilisé, il permet de supprimer un nombre impressionnant de gêneurs. Cependant, seule votre intelligence vous permettra de vaincre cette nature hostile.

Programme complexe, *Antiriad* se démarque par sa réalisation de qualité et des graphismes agréables bien que parfois trop naïfs. L'animation est précise et très rapide. En revanche, les commandes sont quelque-



fois rétives. La bande sonore propose des variations du volume trop importantes et assez désagréables. Ce logiciel est donc attirant, mais sa complexité risque de déplaire à certains. (Cassette Palace Software pour Amstrad, C 64/128 et Spectrum.) M.B.

Type	action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B

BOP'N WRESTLE

Manchettes et bons sentiments

Sur le ring se tient le champion du titre, le plus dangereux catcheur encore valide aujourd'hui, le grand, le très grand Lord Toff. En face de lui, un novice, un catcheur qui en est à ses débuts mais qui ne demande qu'à faire ses preuves, vous, plus connu sous le pseudonyme de Gorgeous Greg. Les éclairs des flashes

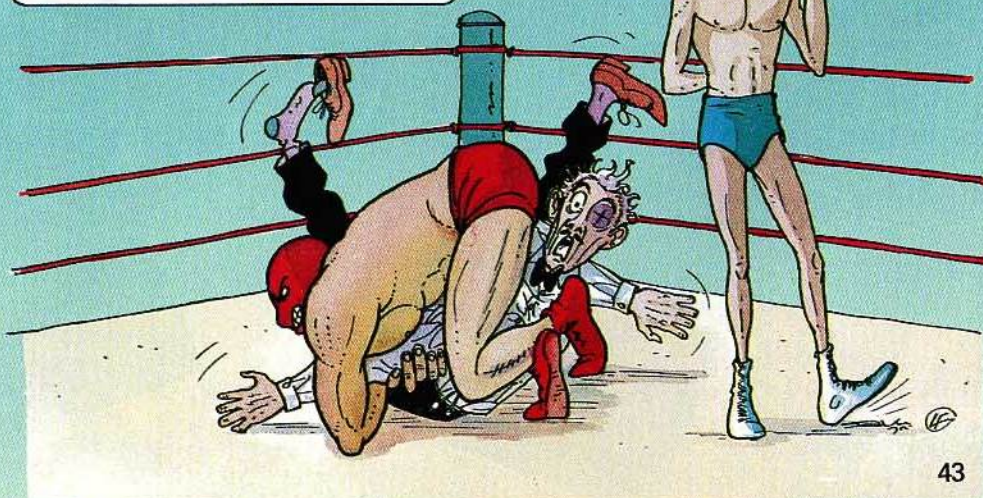
jaillissent de toutes parts, la presse internationale est au rendez-vous. Le gong résonne et le match commence. Lord Toff court d'un bout à l'autre du ring, rebondissant dans les cordes. Stratégie médusante à laquelle vous ne vous attendiez pas. Premier passage de Toff à la course, vous restez partois, deuxième passage, mais cette fois-ci, il dévie sa course et vous rentre dedans. Un méchant coup d'épaule qui vous envoie au tapis. Lord Toff se laisse tomber de tout son poids pour vous immobiliser les épaules. Un écart de votre part et il ne trouve rien sous son corps aux muscles saillants. Tout le monde se relève. Quelques manchettes pour entretenir les bons sentiments puis vous passez à l'attaque. Une clef au bras. Lord Toff se dégage. Vous essayez un double Nelson. Lord Toff tente encore de se dégager. Mais vous tenez bien la prise et rien n'y fait. Puis soudain tout change. Lord Toff fait une roulade arrière, se dégage, vous soulève à bout de bras, vous fait tourner à deux mètres au-dessus du ring, vous jette à ses pieds et lourdement s'assoit sur vous. Du fin fond de votre coma, vous entendez l'arbitre compter jusqu'à trois. Vous avez perdu. Mais ne désespérez pas, le jeu propose sept autres catcheurs dont les stratégies varient. Vous finirez bien par en battre un. Un jeu vraiment original qui est parfois difficile à maîtriser. Se joue à deux ou contre la machine. (Disquette Mindscape pour Apple) L.S.

Type	action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★
Prix	C

DRUID

Sortilèges

Dernier descendant d'une grande confrérie, vous restez seul pour combattre les quatre princes d'Acamantor. Une mission ▶





ocean

They sold a

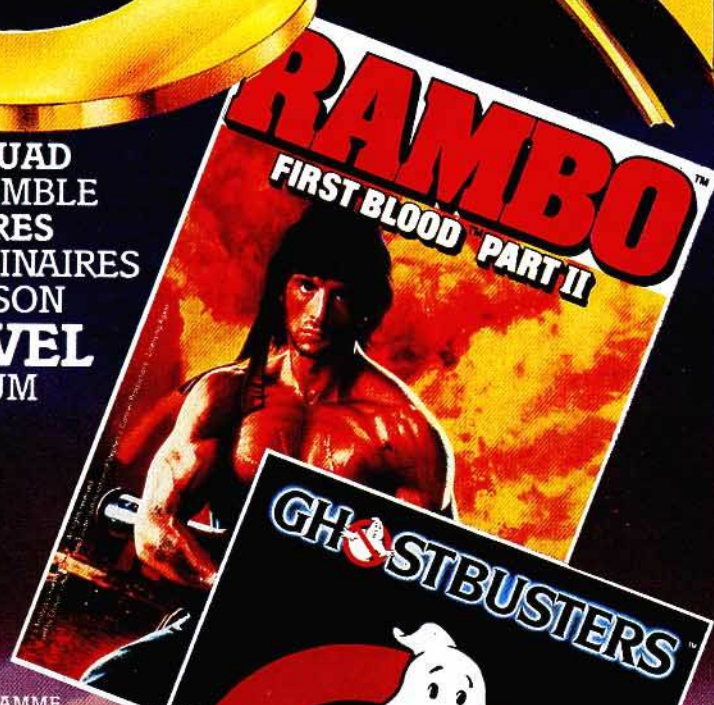
DIGITAL INTEGRATION

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

MILLION



HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM



AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD
COMMODORE
ET
SPECTRUM.



CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS

LES MEILLEURS
PARI MI LES MEILLEURS

the HITS SQUAD

the HITS SQUAD

Activision
is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.

TUBES



qui ne vous fait pas peur... Votre « sac à malice » est rempli de fluides magiques — eau, feu, électricité — de quoi venir rapidement à bout des premiers fantômes qui se lancent à votre poursuite. Mais, si noble que soit votre courage, aurez-vous le temps de découvrir le donjon avant que ne s'épuise votre quotient énergétique ?

Druid est une aventure pétillante, pleine de logique et d'humour. La représentation graphique est excellente. Le paysage défile en scrolling multi-directionnel et c'est entre les haies et buissons d'une forêt que le druide rencontre bientôt ses premiers adversaires. Fantômes, cloportes, monstres de toutes sortes, il doit user de ses multiples pouvoirs s'il veut rester en vie... L'invisibilité lui permet de déjouer la surveillance de l'ennemi pour découvrir, au détour d'un bosquet, un étrange coffre... Ce dernier contient des sortilèges divers, à vous de choisir celui qui fait le plus défaut à votre personnage !

La richesse du scénario et la complexité de vos moyens de défense nécessitent rapidité et logique. Il devient vite très important de connaître avec précision le contenu des différents coffres, d'élaborer une stratégie efficace, bref, de supporter bon nombre de « game over » ! Un logiciel très attachant. (K7 Firebird pour Amstrad)

Type	action / stratégie
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

TEMPEST

Tuer, encore tuer !

Il arrive qu'un logiciel se démarque du lot grâce à un scénario original ou parce qu'il jouit d'une réalisation de qualité exceptionnelle. En revanche, la simplicité est plus rare ; c'est pourtant ce dernier point qui frappe ici. Cependant, ce n'est que l'arbre qui cache la forêt car on s'aperçoit bien vite que l'aspect stratégique n'est pas négligeable. Mais, ne brûlons pas les étapes. Le but est simple : tuer, encore tuer...

Le scénario est évidemment sans rapport avec le jeu, nous n'en parlerons donc pas ! L'écran présente une figure géométrique simple découpée en zones par des segments de droites. Il en existe deux types : perpendiculaires et parallèles. Posé sur le



bord de la figure géométrique, vous devez empêcher de nombreux cubes de parvenir jusqu'à vous. Pour ceci il suffit de les détruire à l'aide de votre arme favorite : le rayon laser. Cependant, l'explosion d'un cube se traduit par l'apparition de plusieurs segments mobiles. Ces derniers se déplacent de l'intérieur vers l'extérieur et représentent aussi un grand danger pour vous. C'est précisément ici que réside toute la difficulté du jeu : détruire en temps utile tel ou tel segment. Une attention soutenue est fortement conseillée...

Les graphismes, bien que réduits à leur plus simple expression, sont de qualité et mis en valeur par des teintes agréables. L'animation étonne par sa rapidité et sa précision remarquable. De plus, commandes et bruitages sont sans reproches. Bref, un logiciel bourré de qualités. (Cassette et disquette Electric Dreams pour Amstrad CPC.)

Type	arcade
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	B



POLAR PIERRE

Montagnard infatigable

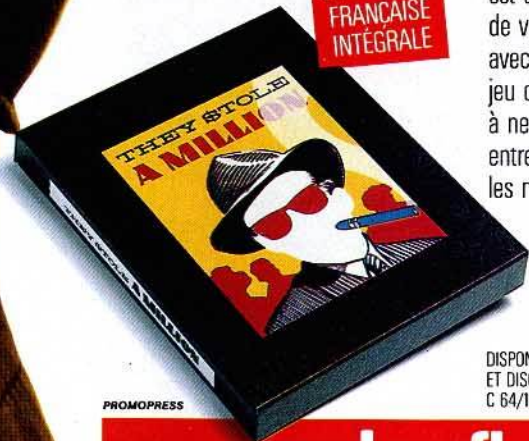
Heureux montagnard moustachu, M. Pierre passe la saison hivernale à s'activer sur les reliefs enneigés de nos régions. Qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, tous les jours M. Pierre est vaillamment à son poste, marquant les chemins praticables de petits drapeaux. Affichant cette bonhomie propre aux montagnards, il saute, court, glisse, tombe et se relève sans arrêt. Allant d'un piquet à l'autre, il mène à bien sa tâche. Imperturbable sous le blizzard, sous l'orage qui gronde et zèbre le ciel de ses flèches de feu, M. Pierre s'active toujours plus vite. Un éclair à droite, un éclair à gauche, il court à travers l'enfer. Un mauvais pas et le voilà foudroyé. Mort à la tâche M. Pierre ? Non, car fort heureusement il vous reste encore trois vies pour accéder à la multitude de tableaux que comprend le jeu. *Polar Pierre* est un jeu d'arcade bien fini. Rien de vraiment original mais un jeu distrayant dont vous ne vous lasserez pas rapidement. Le jeu propose des parties à un ou ▶

ARIOLASOFT LE SOFT DES HEROS.

LE CASSE
DU \$IÈCLE
(They stole a million).

Deviendrez-vous
un grand "cerveau"
reconnu
et admiré ?
Saurez-vous
planifier
puis réaliser,
avec votre
redoutable
gang,
le coup le plus
prodigieux
du siècle ?
La réussite
est au bout
de vos doigts
avec ce
jeu d'aventure
à ne pas mettre
entre toutes
les mains.

EN VERSION
FRANCAISE
INTÉGRALE



PROMOPRESS

DISPONIBLE EN CASSETTE
ET DISQUETTE POUR COMMODORE
C 64/128 ET AMSTRAD CPC

ariolasoft



44-46, rue de la Bienfaisance 75008 Paris - Tél. : 42.89.00.21.

TUBES

deux joueurs. A deux, vous jouez simultanément sur le même tableau, le premier des deux joueurs qui a hissé tous ses drapeaux faisant changer les deux pisteurs de niveau. Un éditeur de jeu compris avec le programme vous permettra de créer vos propres tableaux. (Disquette Datamost pour Atari XLIXE) L.S.

Type _____ arcade
 Intérêt _____ ★★ ★★
 Graphisme _____ ★★ ★★
 Animation _____ ★★ ★★
 Bruitage _____ ★★ ★★
 Prix _____ B

UCHI MATA

Le roi du tatami

Un très scrupuleux logiciel. Deux adversaires s'affrontent, vous en contrôlez un et l'autre obéit à la machine, ou au deuxième joystick. Le tatami éraflera durement vos épaules avant que vous commenciez à maîtriser les automatismes de base du sport. Tout en finesse : le mouvement de l'adversaire le déséquilibre. Un balayage de la jambe ou une poussée effectués au moment judicieux vous apporteront des points. La même poussée (vos doigts effleurent le bouton « action »), mais au mauvais moment, et... rien ne se passe. La notice (en français) explique comment effectuer



les principales attaques. Vous devez agripper votre adversaire, en vous approchant de lui tout en poussant sur « feu ». Puis vous bougez la manette en gardant « feu » enfoncé. Un élégant *De Ashi Barai* (balayage de la cheville) sera un *Ippon* (mouvement parfait) et l'arbitre vous donnera dix points ; s'il juge que vous avez fait un *Yuko* vous gagnerez cinq points, etc. L'écran d'affichage, les mouvements de l'arbitre, les passes de démonstration, concourent à l'intelligibilité des parties. La qualité de l'animation et l'excellence du contrôle des mouvements vous donnent la ténacité nécessaire pour gagner en expérience et, un jour peut-être, devenir ceinture noire. (Disquette et Cassette Martech Micropool pour C 64/128.) D.S.

Type _____ simulation de judo
 Intérêt _____ ★★ ★★
 Graphisme _____ ★★ ★★
 Animation _____ ★★ ★★
 Bruitage _____ ★★ ★★
 Prix _____ B

LAYDOCK

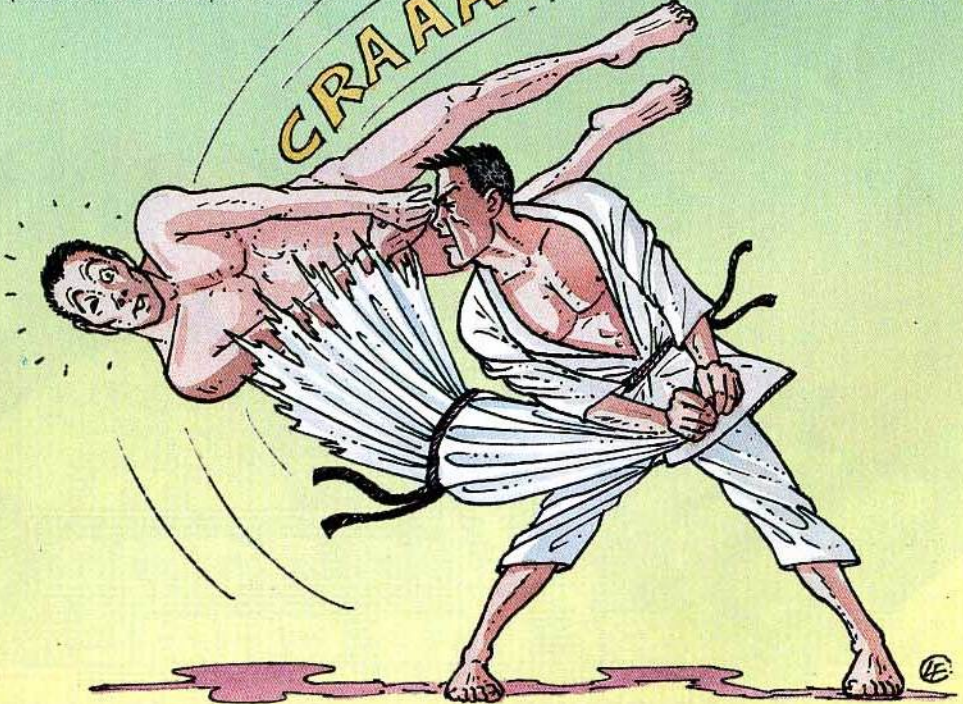
Pan-pan-boum-boum

Nous commençons à sérieusement douter de la sortie de ce logiciel. En effet, les démos existaient depuis bien longtemps. Pourtant, le miracle est arrivé : *Laydock* tourne. Evidemment, les « intellos » de l'informatique ludique pourront toujours dire que ce n'est qu'un jeu d'arcade primaire. Tant pis pour eux, ils passent à côté d'un logiciel de qualité inconnue jusqu'à présent (du moins, sur machine 8 bits). Le scénario est simple : détruire une base ennemie. Cette dernière est fortement défendue par une armada composée de vaisseaux divers tous plus dangereux les uns que les autres. Les



vaincre n'est pas difficile : il faut découvrir leur algorithmes de déplacement. Mais attention, ces derniers varient en fonction du niveau atteint.

Remarquez que nous parlons de niveau et non de score. En effet, le jeu peut être considéré de deux manières distinctes. Si l'on désire aller le plus loin possible on ménagera ses forces. Autrement, atteindre le score le plus élevé possible se traduit par : tirer sur



tout ce qui bouge. Vu le nombre d'assailants, il y a du pain sur la planche... Il est possible de jouer à deux, de choisir les commandes, sauvegarder les scores, etc. La réalisation propose des couleurs vives, une animation rapide, des graphismes magnifiques. Hélas, la bande sonore est lassante. Mais, cet inconvénient n'est que mineur. Cinglés du pan-pan-boum-boum, malades de l'arcade, allumés du joystick, ce logiciel est fait pour vous : ne le manquez pas ! (Disquette T & Esoft pour M.S.X. 2.) M. B.

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 18
 Graphisme _____ ★★ ★★
 Animation _____ ★★ ★★
 Bruitage _____ ★★ ★★
 Prix _____ E



ST KARATÉ

Sport de combat

Face à ce maître des arts martiaux, vous ne savez que faire. Sa supériorité peut-elle être prise en défaut ? Le vaincre est possible, mais au prix d'une rapidité peu commune. L'adver-

AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64



Pilotez votre chasseur au-dessus des planetes ennemies et faites disparaître toute forme de vie de leurs surfaces.
Augmentez votre puissance de tir en éliminant et supprimant les missiles lances des silos terrestres et sous-marins.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

TUBES

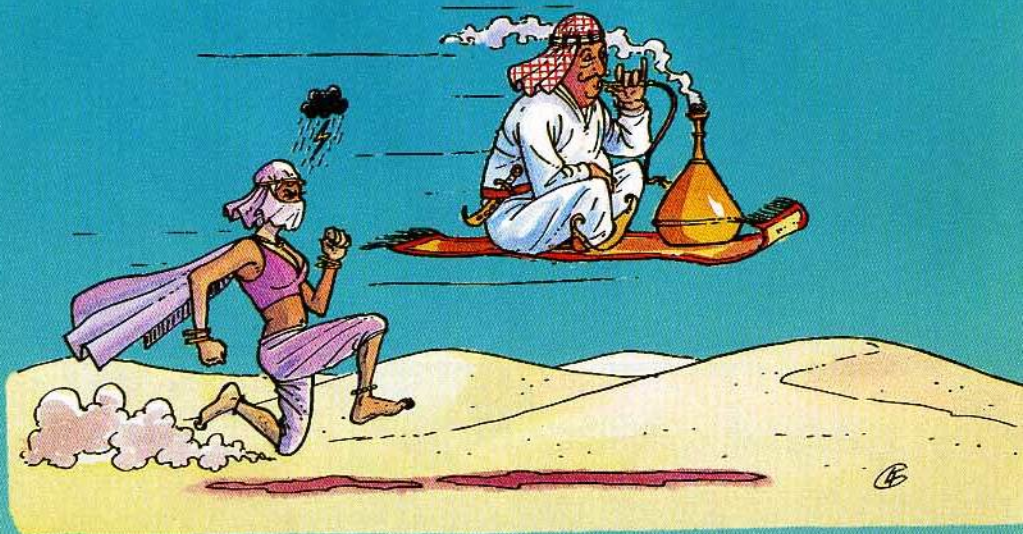
saire particulièrement vif passe derrière vous en un rien de temps. Il vous décoche un dangereux coup de pied au visage, puis un second dans les côtes. Sortir vainqueur de ce combat est possible en utilisant les mêmes recettes que l'adversaire. Avant un assaut, prévoyez une position de retrait. En cas de parade inattendue, elle se révélera d'une grande utilité. Mais surtout, évitez les changements de tactique. Si vous débutez un assaut par un coup de pied retourné, ne terminez pas par un coup au tibia. Accroupi, le dos face à l'adversaire, vous devenez particulièrement faible. Il peut vous assommer avant que vous ne réagissiez. Bien que pratique, le saut périlleux arrière possède de nombreux inconvénients. En cas de mauvais calcul, la réception s'avère délicate. La vivacité de l'adversaire lui permet de se poster juste devant votre point de chute. Les coups du maître deviennent imparables. Vous n'aurez plus qu'à vous venger sur une série de poteries. Détruire ces dernières en un minimum de temps est cependant une bien maigre consolation. La réalisation de l'ensemble n'appelle aucun commentaire. Si ce n'est que l'animation aurait gagné à plus de douceur. Cependant, il est dommage que ce logiciel ne soit qu'un karaté de plus ! (Disquette Paradox pour ST)

Type	karaté
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

MEGA COMPILATION

Pot pourri

Compilez, compilez ! Il restera toujours une cassette, mais pas forcément de qualité... Ici, six programmes de qualité plus que moyenne. Le premier est *Arabian Nights*. Incarnant un prince arabe, vous devez délivrer la princesse Anitra. Les graphismes, honorables, sont desservis par une animation perfectible. En revanche le son est au goût du jour : l'ordinateur parle (anglais). Bref, un programme moyen mais complètement dépassé. *Bigtop Barney* et son cirque propose quatre variantes (tapis roulant, saut d'obstacle, monocycle et trampoline). Le but ne change pas : récupérer des objets. Bien que moyen, il reste attrayant



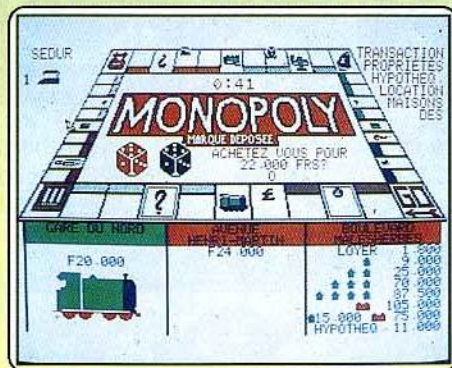
en raison de la diversité des situations. *Where's my Bones* est une histoire de fantôme cherchant son squelette. Il se trouve dans un labyrinthe ou pullulent chauves-souris, araignées et autres démons. Bien réalisé, il requiert une trop grande précision. Les fanatiques de danse iront voir *Break Fever*. Ce simulateur de hip-hop possède une bande sonore de très bonne facture. Graphisme et animation de qualité, et commandes perfectibles sont au menu. *Caverns of Silhac* met en scène des robots perdus au milieu de dangereux renégats. Comme les autres, il possède un petit air rétro qui, ici, est relativement plaisant. Dans *Front-line*, vous devez affronter des armées ennemies. De qualité moyenne, il n'attire que peu de commentaires. En conclusion : bien que distrayants, les logiciels contenus dans cette compilation sont techniquement dépassés. (K7 Interceptor Software pour C64/128)

Type	compilation
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	A

MONOPOLY

Agent immobilier

Si la première adaptation de ce fameux jeu de société était très décevante (sur *Oric* en 1985), cette version est bien plus intéres-



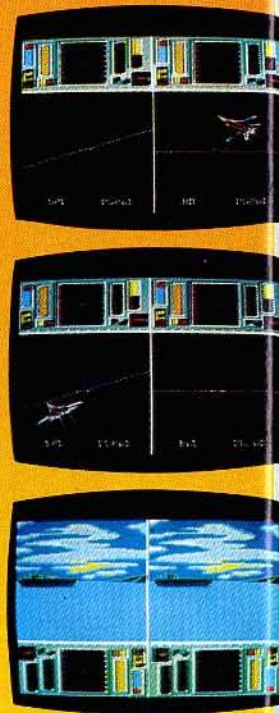
sante. Le tableau de jeu occupe ici tout l'écran (en 3D) et permet aux six joueurs autorisés de suivre le jeu simultanément. Que l'on sélectionne la partie rapide (temps limité) ou classique, on retrouve avec plaisir les différents pions habituels ainsi que de très réalistes lancers de dés. Inutile de rappeler ici la règle du jeu... Du boulevard de Belleville à la rue de la Paix, il s'agit d'avoir suffisamment de chance ! Impossible de tricher, de ne pas payer ses loyers ou de lancer des enchères intempestives. Ce dernier cas reste présent cependant en ce qui concerne la mise en vente des terrains invendus ou le rachat de maisons ou hôtels. Il est difficile de contrôler sans erreur son patrimoine immobilier, même si le programme affiche à tout moment la carte de terrain où se trouve le joueur. L'ordinateur ne remplacera sans doute jamais le bruit des billets craquants, l'angoisse d'un loyer à payer ou tout simplement l'ambiance d'une partie classique. Il ne vous reste qu'à affronter l'*Amstrad* qui peut gérer cinq joueurs... (Disquette Leisure Genius pour Amstrad CPC.)

Type	jeu de société
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

CAPTURED

Mauvaise posture

Les multiples plates-formes de cet édifice vont peut-être vous permettre de retrouver la liberté... Dans un contexte graphique particulièrement précis, notre héros est déjà, sur le premier tableau, en bien mauvaise posture. Pour passer au travers des marteaux pilons, gouttes d'acide ou soucoupes, il est nécessaire de minuter avec précision le moindre déplacement. Il est possible de courir, de sauter, verticalement ou vers l'avant et donc d'escalader les tuyaux et passerelles qui mènent au tableau suivant. C'est l'enchaînement de vos mouvements qui s'avère le plus difficile. Impossi-



**AVEZ-VOUS CE
QU'IL FAUT POUR DEVENIR**

TOP GUN

Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14

Les graphismes sophistiqués et l'écran scinde permet à deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur. Vous disposez de missiles à

tête chercheuse et d'une batterie de canons de 20m/m dans ce combat aérien qui exige des nerfs d'acier

Etes vous prêt pour les sensations fortes? Alors allez-y! pénétrez dans la zone de combat.

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE
GRASSE. TEL: 93 42 7145.

TUBES



ble de se reposer en paix sur certaines poutrelles ou de prendre le temps de réfléchir dans le champ d'action de vos ennemis. Quelques passages sont de plus inaccessibles pour qui ne possède pas de fusilaser. L'arme qui vous est délivrée en début de partie ne contient hélas que peu de munitions énergétiques...

Cette aventure est particulièrement classique. Scénario et animation sont cependant soutenus par une logique et une stratégie inébranlables. Le logiciel n'en reste pas moins réservé aux fidèles de la précision, de la patience et de la réflexion. (K7 Greve Graphics pour C 64/128) O.H.

Type	_____	action/échelle
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

STRIKE FORCE COBRA

La guerre des ordinateurs

Un criminel a kidnappé plusieurs savants de renommée mondiale dans le domaine de l'informatique. Grâce à leur travail, il a mis au point un ordinateur capable de pirater tous les ordinateurs de contrôle des grandes puissances mondiales et de déclencher ainsi à loisir un holocauste nucléaire.

Le monde libre a riposté en envoyant une équipe d'élite chargée de détruire l'ordinateur ennemi. Vous allez composer cette équipe en choisissant quatre personnages parmi huit. Essayez de la rendre aussi complète et complémentaire que possible en vous basant sur les capacités de chacun. Vous devrez réussir à atteindre les savants kidnappés qui sont tous en possession d'un des chiffres de la combinaison donnant accès à l'ordinateur. Vos personnages vont devoir affronter bien des embûches sur leur chemin. Si certaines



portes s'ouvrent d'un simple coup de pied, d'autres au contraire nécessiteront la manipulation du tableau de contrôle correspondant, lequel n'est d'ailleurs pas toujours à proximité.

De nombreux robots évidemment très redoutables gardent le vaste domaine. C'est à l'aide de votre pistolet et de vos grenades que vous aurez des chances de vous en débarrasser.

Par moment, vous aurez des chances de survivre grâce à vos capacités athlétiques. Ainsi saut, plongeon à travers une fenêtre, accroupissement (avec la possibilité d'avancer en même temps d'ailleurs) n'ont plus de secret pour vous.

Cependant, ces exercices physiques risquent aussi de vous fatiguer et vous aurez donc besoin de vous reposer de temps à autre. Il faut savoir ménager ses forces.

Un bon jeu de stratégie et d'action, assez difficile. (Cassette Five Ways pour Spectrum.) J.H.

Type	_____	action-stratégie
Intérêt	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B



ACE OF ACES

Nuit et brouillard

L'officier instructeur pointe sa règle sur la carte... «C'est ici que va se dérouler votre mission, l'ennemi vient d'être repéré aux abords de Berlin!» Quatre escadrilles aériennes, deux missiles longue portée, la tâche qui vous est assignée risque de vous coûter la vie...

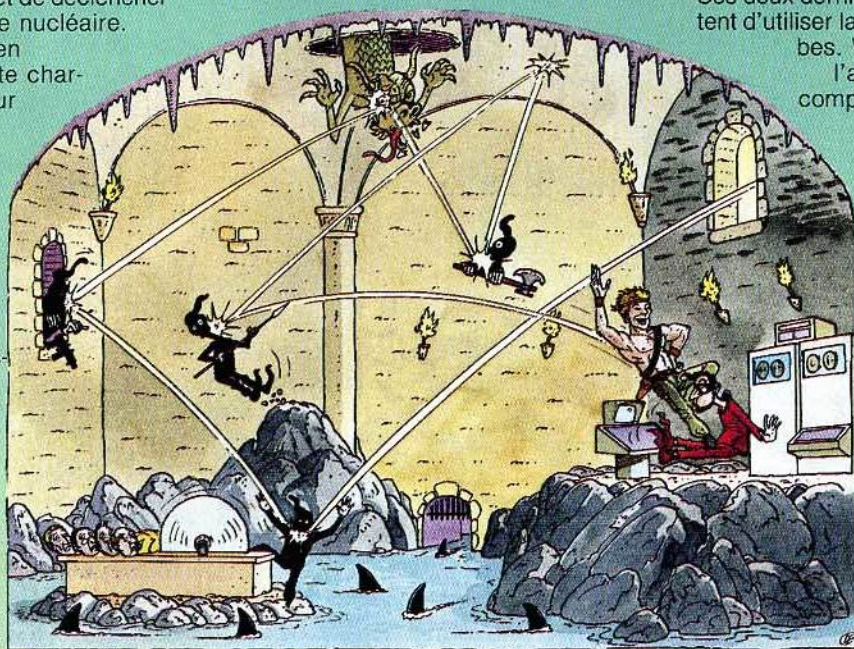
Vous survolez l'Europe à bord de votre appareil. L'armement a été choisi en fonction de votre mission: munitions pour le fusil mitrailleur, roquettes ou grenades, il est important de ne pas surcharger l'avion. Piloté à l'aide du joystick, ce dernier s'avère très maniable.

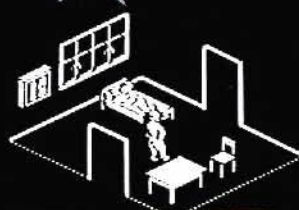
Vos premiers assaillants, repérés depuis peu sur l'écran radar, succombent sous votre tir. Mais si ce premier combat est une réussite totale, votre prochaine mission sera bien plus délicate...

Ace of Aces propose dans son menu un grand choix de combats.

Chacun d'eux correspond à une technique bien particulière: outre les combats aériens précités, vous devez également détruire un train de marchandises et stopper des convois maritimes.

Ces deux dernières situations vous permettent d'utiliser la trappe de largage des bombes. Vous pouvez vous diriger à l'aide de la carte et de votre compas. Malheureusement, une fois descendu au-dessous du plafond nuageux, inutile d'espérer voir l'ennemi par le cockpit... Le train ou les navires ne sont visibles que par la trappe ventrale de l'appareil, et ce, seulement lorsque vous atteignez l'altitude correspondante. Cet épais brouillard continu est d'autant plus regrettable que les graphismes du tableau de bord, des combats de haute altitude ou même de la présentation sont d'un réalisme rare! Cela ne suffit





THE

THE GREAT ESCAPE



ocean

Une simulation palpitante d'une évasion pendant la seconde guerre mondiale. Le Grande Evasion: un jeu superbe aux graphiques étonnants. Les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent un réalisme surprenant.

ZAC DE MOUSQUETTE 93427145

TUBES

donc malheureusement pas à dévaloriser l'ensemble... (Disquette US Gold pour Commodore 64.) D.H.

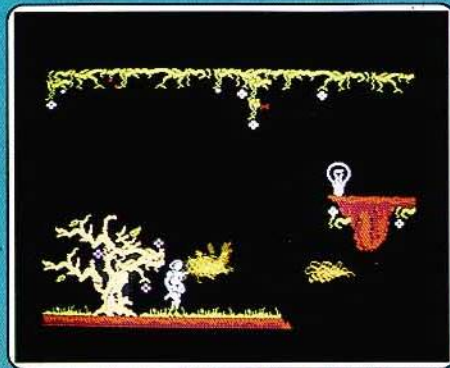
Type	combat aérien
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

CAMELOT WARRIORS

A travers les mondes perdus

Imaginez que vous vous endormez tranquillement dans votre lit en plein vingtième siècle pour vous réveiller à l'époque du roi Arthur.

Pour pouvoir réintégrer votre époque, vous devrez découvrir et rapporter un objet particulier à chacun des maîtres des quatre domaines : le feu qui ne brûle pas, le miroir de sagesse, l'élixir de vie et enfin la voix d'un autre monde ! Rude mission en perspective. Chaque univers est peuplé de monstres particuliers mais tous sont dangereux et leur simple contact vous ferait immédiatement perdre une vie. Par bonheur vous avez récupéré au départ de votre aventure la légendaire épée « Excambembert ». Mais elle ne pourra vous être utile que pour les monstres de bonne taille ou pour ceux qui volent. En effet, comme vous n'avez aucun entraînement à l'escrime, vous vous contentez de donner des coups à hauteur de la taille,



ce qui ne risque pas d'endommager les petits monstres. Pour ces derniers, la seule manière de leur échapper est non pas la course (ils sont en effet beaucoup plus rapides que vous), mais un saut au moment précis où ils risquent de vous rattraper. Il fallait y penser.

Les quatre mondes possèdent des frontières communes qu'il vous faudra apprendre à connaître pour pouvoir passer de l'un à l'autre.

Ce jeu bien réalisé demande un coup d'œil et une coordination parfaits pour avoir quelques chances de s'en sortir (Cassette Ariolasoft pour Spectrum.) J.H.

Type	aventure-action
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

1942

L'as des as

Nous sommes en 1942 et la guerre fait rage dans le Pacifique. L'ennemi est sur le point

d'acquérir la supériorité. Aussi vu vos qualités de pilote émérite, on vous a confié une fort difficile mission. Vous devrez en effet réduire le plus possible le nombre des assaillants dans cette audacieuse opération solo. Peu de temps après avoir décollé du porte-avions, vous vous retrouverez entouré d'appareils ennemis.

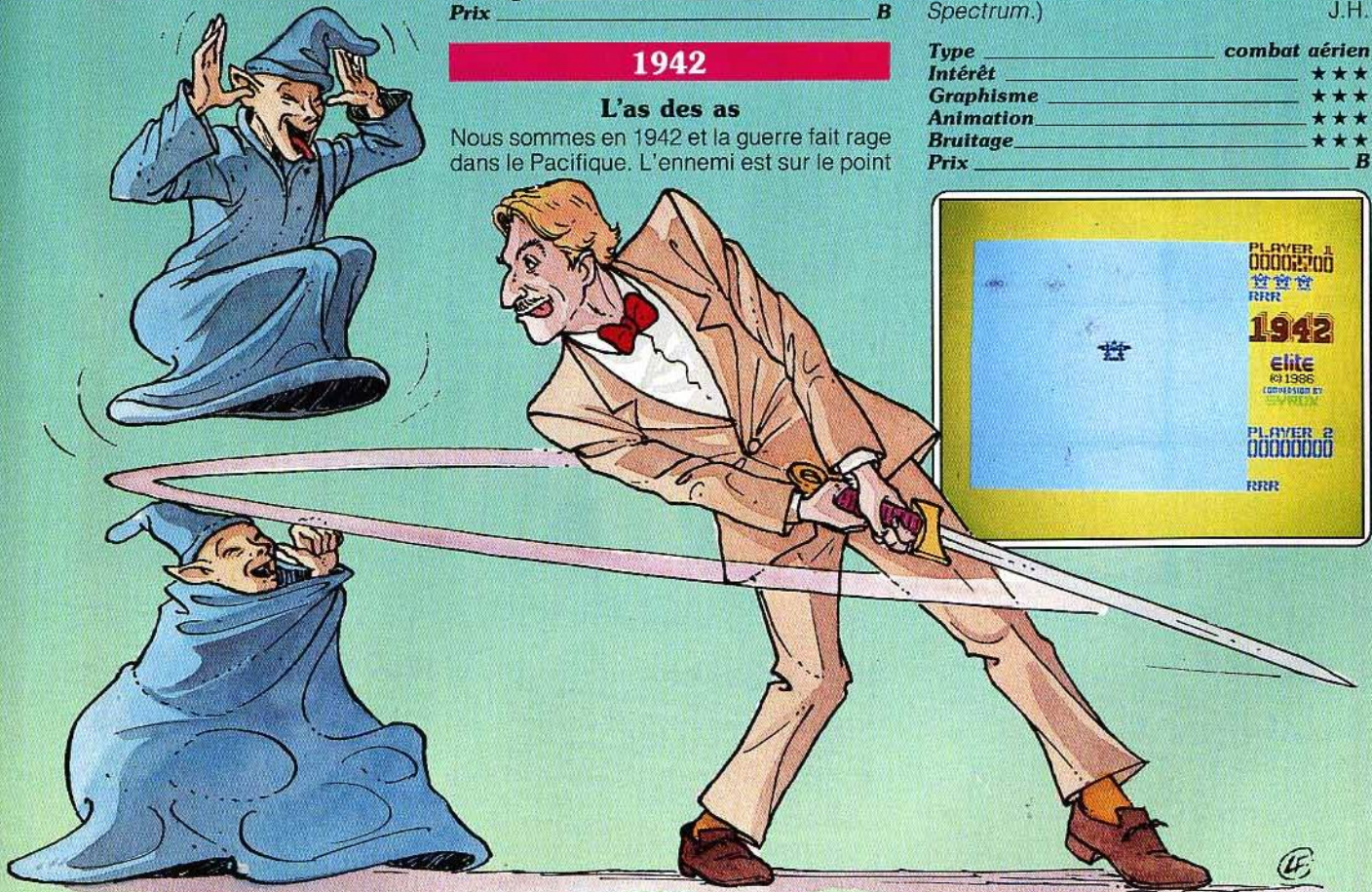
Ceux-ci n'ont d'ailleurs qu'une chose en tête : vous abattre par tous les moyens, voire même au péril de leur vie. Il vous faudra donc éviter tout à la fois leurs tirs et leur tentative de crash suicide. Les petits avions ennemis pourront être facilement désintégrés par le tir fourni de vos mitrailleuses. Mais il en va tout autrement des gros dont le blindage est à toute épreuve. Votre seule planche de salut sera alors la fuite, au prix le plus souvent des acrobaties les plus téméraires.

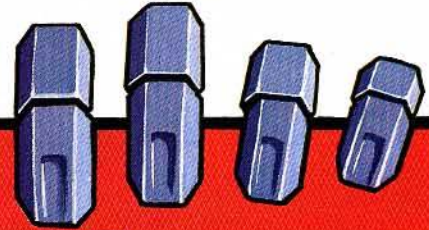
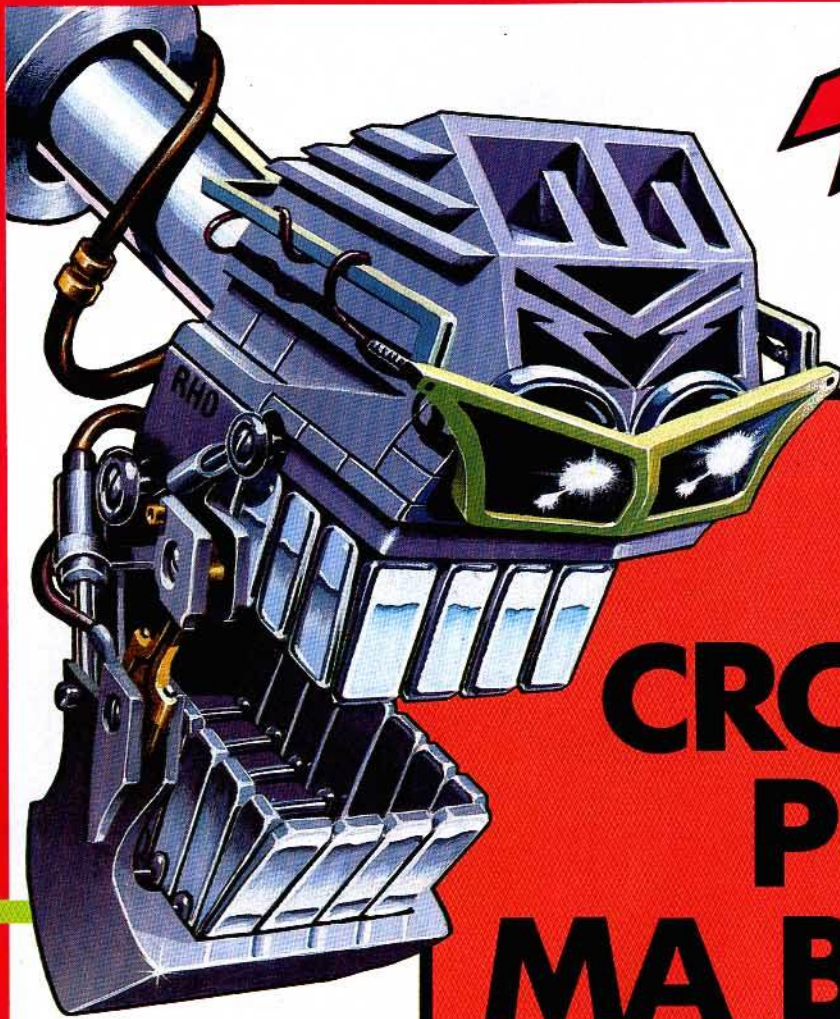
Fort heureusement, vous pourrez disposer de capacités spéciales en récupérant les mystérieuses capsules « POW », après vous être débarrassé bien entendu de l'escadrille qui les escorte.

Avec beaucoup d'adresse, du sang-froid, et un peu de chance — il en faut toujours un peu —, peut-être parviendrez-vous à vous poser sur votre porte-avions, pour en repartir d'ailleurs quelques instants après pour une nouvelle mission encore plus périlleuse.

Un jeu très classique et beaucoup trop répétitif qui n'a malheureusement pas su nous séduire. (Cassette Elite pour Spectrum.) J.H.

Type	combat aérien
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B





A CROQUER POUR MA BECANE!



Set L. Hauduc

J. Hemonic

ERE
ERE INFORMATIQUE

SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE



P. Giroud

ERE
ERE INFORMATIQUE

1001 BC A MEDITERRANEAN ODYSSEY

Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Brutes, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE



P. Bacoux

G. Bec

ERE
ERE INFORMATIQUE

FELONIES

Tant de jalousies et tant de trahisons menacent le trône du Roy que vous partez braver les pires félons pour sauver le royaume. Un jeu d'aventure superbement illustré par Pascal Bacoux et Guy Bec.

THOMSON CASSETTE
MO5/MO6

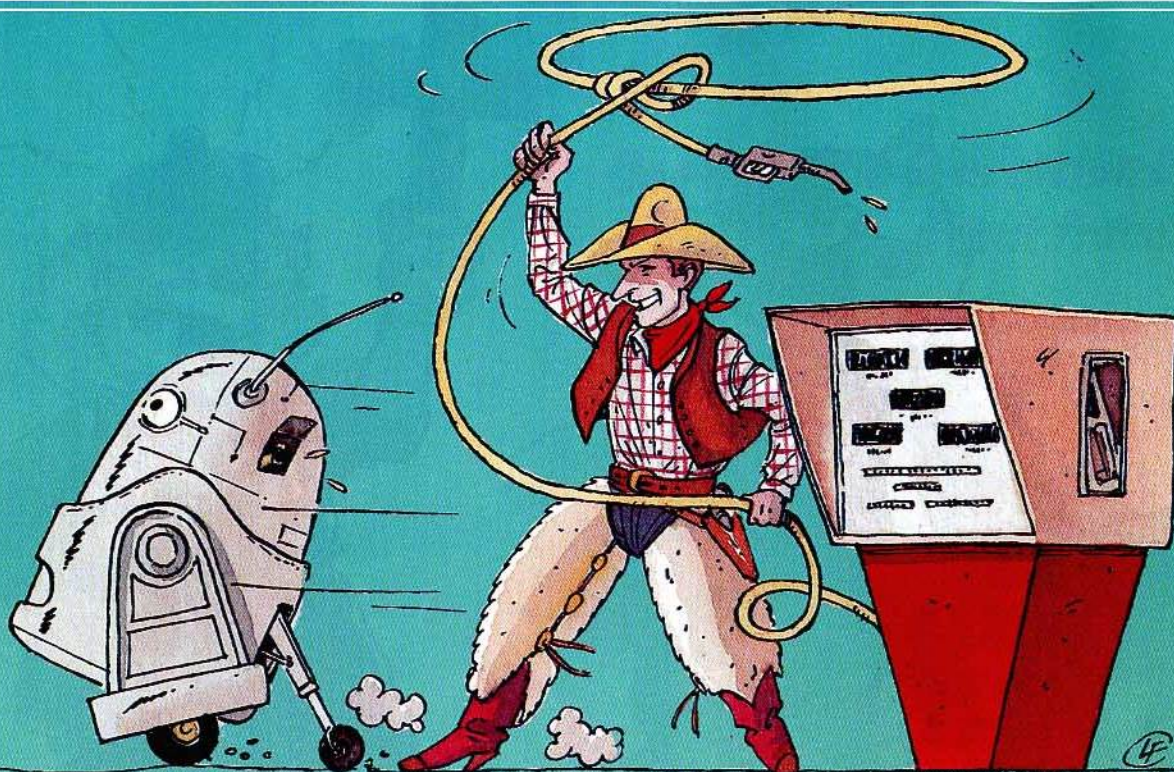
Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marqués 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

ERE
ERE INFORMATIQUE

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

TUBES



CAPTAIN KELLY

Gare aux robots

Pauvre petit pilote sans envergure, une annonce fort alléchante vient de vous tomber sous les yeux. Et quelle n'est pas votre surprise en apprenant que les auteurs de cette annonce vous embauchent avant même de connaître vos capacités de pilote. On vient de vous envoyer sur Obsidian 2, une station gardée par des robots et toutes vos tentatives pour introduire le code de contrôle qui les désactive s'avèrent infructueuses. Pourtant, vous allez pénétrer dans la base, mais les gardiens vont vous empêcher d'en ressortir.

Votre seule planche de salut sera de gagner la salle de contrôle de l'ordinateur pour déconnecter le système. Mais un long chemin vous sépare de cette salle et les robots veillent. Ceux-ci sont de trois types, en fonction de leur force et de leur puissance de feu. Ils se batront tant qu'il leur restera suffisamment d'énergie puis interrompent le combat pour tenter de refaire le plein. En

dehors des robots, d'autres éléments vont gêner votre avance. Tout d'abord votre réserve d'oxygène limitée vous obligera à refaire le plein à intervalles réguliers auprès des pompes. Votre niveau d'énergie a aussi son importance et vous pourrez le faire remonter en allant à l'infirmerie. Enfin, vos munitions peu nombreuses rendront fréquentes les visites à l'armurerie. Comble d'ennui, vous ne pourrez pas dépasser un certain nombre de passages dans chacun de ces lieux.

Un bon jeu d'action assez difficile. (Cassette Quicksilva, pour Spectrum.) J.H.

Type	_____	action
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

LA MINE AUX DIAMANTS

Mortels rochers

Un jeu qui ressemble dans son principe au vieux *Boulder Dash* sur MSX : des couloirs de mines tortueux, des points à gagner, des rencontres dangereuses et des éboulements mortels.

Un petit peu de ruse transforme les rochers, qui peuvent vous écrabouiller, en alliés : leur chute sur vos poursuivants les fera exploser ou transformera les gangues en diamants. Seize niveaux de jeu, de plus en plus difficiles, se succèdent.

Le compte à rebours démarre au début de chaque vie, et 1 000 points vous accordent une vie supplémentaire. Il faut réfléchir très vite afin de creuser la forme de galeries qui provoqueront la chute des gros



rochers sur le Styx bleu et rouge tout en vous laissant le temps de fuir. Le terrain, très meuble, se laisse creuser dans toutes les directions avec une rapidité surprenante sauf à l'emplacement de filons sur lesquels vos trépidations resteront sans aucun effet. Vous vous en tirerez d'autant mieux que vous êtes expert au taquin.

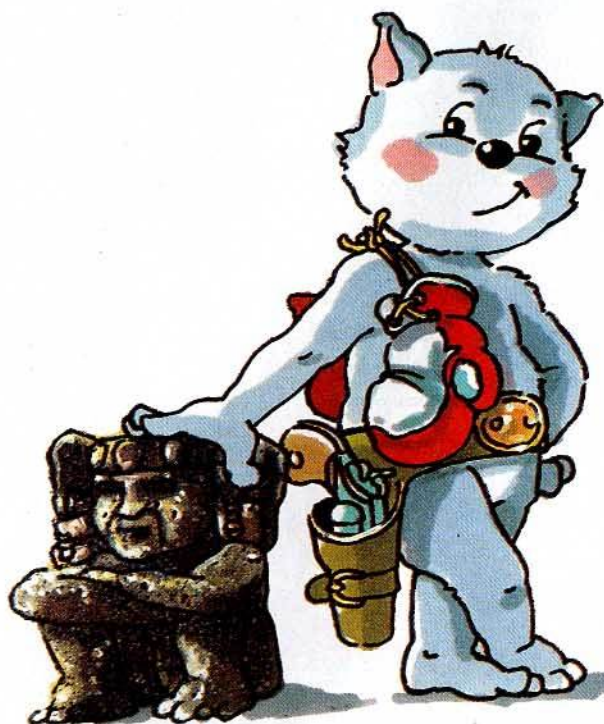
Le graphisme strictement en deux dimensions, simple et lisible, s'accompagne d'une animation qui ne vous laisse pas le temps de rêver.

Un jeu plus complexe qu'un vulgaire *Pac Man*, qui reste cependant facile à utiliser. Obtenir de très hauts scores dans cette *Mine aux diamants* exige de la ténacité et de l'entraînement.

(Cassette ou disquette Infogrames pour la gamme des ordinateurs Thomson : MO 5, MO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9+.) D.S.

Type	_____	arcade
Intérêt	_____	★★★★
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitage	_____	-
Prix	_____	B

Loriciels fait



AMSTRAD
Bientôt compatible PC



Dément...
Nouvelle
génération
de graphismes !

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.



AMSTRAD



LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons. Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

revivre vos micros...

Une nouvelle génération de softs à tout fracasser!!!

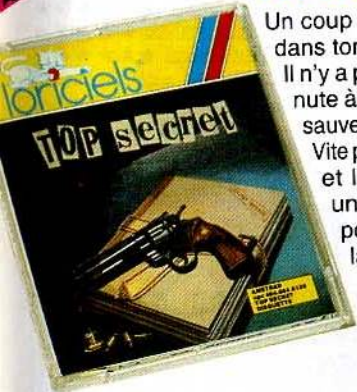


MGT : le mégasoft à avoir absolument!

AMSTRAD

TOP SECRET

Un coup d'état dans ton pays!!! Il n'y a pas une minute à perdre pour sauver le président. Vite prends ton arme et lance-toi dans une folle course-poursuite à travers la ville où règnent l'angoisse et la violence.



AMSTRAD et THOMSON



MGT

Un superbe jeu d'arcade et d'aventure qui t'entraînera dans l'antre d'un énorme complexe spatial. Là, tu rencontreras l'inconnu, et à bord de ton Magnetik Tank, tu devras combattre pour survivre et tenter d'en ressortir vivant.

1^{er} SOFT ANTIBIOTIQUE



AMSTRAD et THOMSON

BACTRON

Bactron, ennemi des virus se balade dans ton corps depuis ta naissance. Mais aujourd'hui ceux-ci risquent d'avoir le dessus et tu dois aider Bactron à les vaincre. Guide-le dans le dédale de tes organes et libérez ensemble les enzymes de guérison enfermés dans les cubes jaunes disséminés à travers ton corps.



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution : LORIDIF
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

GRATUIT LORICIELS NEWS

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, le journal d'information sur vos produits.

Nom

Prénom Age

Adresse

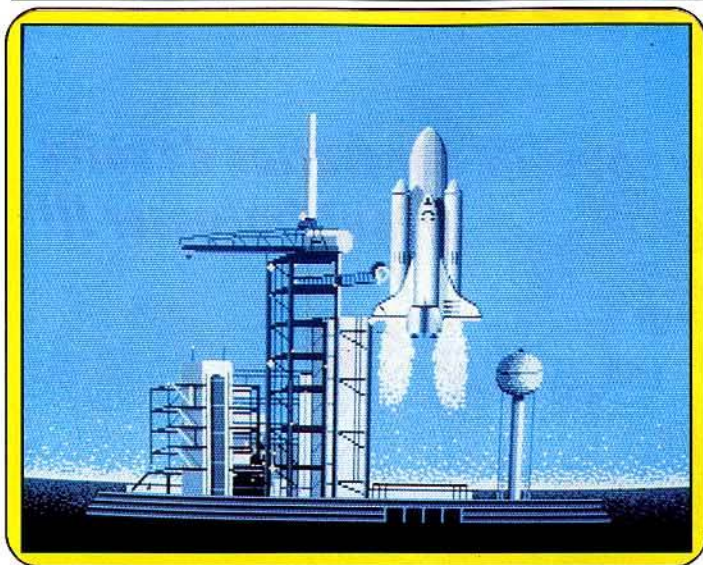
Ville C.P.

Votre matériel

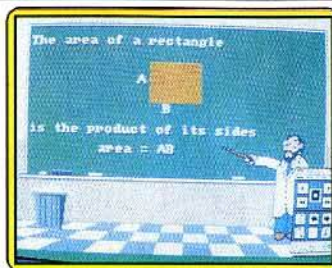
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

Avez-vous un Minitel ? * OUI NON

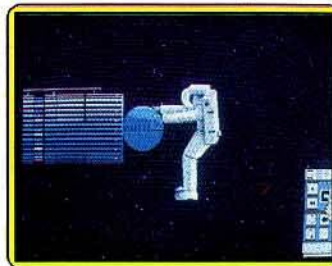
* Cochez la case correspondante. TT-1-87



La navette décolle sur l'écran de votre Amiga. En musique !



Un savant Cosinus speedé



Animation à couper le souffle

Amiga

Deluxe Video Construction Set

Faire du montage vidéo devient possible sur un simple micro. *Deluxe Vidéo Set* s'en charge. Ce logiciel de conception vidéo sur Amiga fera date dans l'histoire de la micro-informatique ! Des résultats surprenants !

Deluxe Video Construction Set d'Electronics Arts n'est pas un programme d'animation banal, c'est un véritable logiciel de conception vidéo pour l'Amiga. Il se compose de plusieurs programmes répartis sur trois disquettes de 880 Ko. L'usage d'un second lecteur s'avère indispensable, et une extension mémoire n'est pas inutile. Le manuel, assez important, clair et complet, vous expose les possibilités de base des logiciels par des exemples. Le programme principal est *DVideo* aussi appelé *Maker* (le faiseur). Ce programme permet de construire le script d'une présentation audiovisuelle à partir de cinq pistes principales : vidéo, contrôle de l'enchaînement des présentations, arrière-plan, premier plan et musique. Chacune de ces pistes optionnelles possède des commandes particulières qui, elles-mêmes, ont leurs propres commandes. L'utilisation est simple : on positionne en effet ou on fournit les paramètres d'une commande grâce à la souris. L'écran du *DVideo* est un écran à plusieurs étages ; plus vous descendez dans les détails, plus les informations deviennent précises et encadrent votre création. Comme il serait très fastidieux d'énumérer les commandes,

voilà plutôt les résultats : « blastoff » présente le décollage d'une navette spatiale, la mise en orbite, et la sortie d'un astronaute vers une station orbitale, tout cela avec la bande sonore digitalisée de *2001, Odyssée de l'espace*. « Instruction » pour sa part, est une vidéo d'enseignement (probablement un usage majeur du programme) où on voit un professeur faire au tableau la démonstration géométrique du théorème de Pythagore. Ces présentations (gourmandes en mémoire et en espace disquette) sont réellement étonnantes sur une machine aussi peu coûteuse (relativement) que l'Amiga.

Le *Maker* permet de manipuler des images fixes, des objets mobiles, du texte et de la musique. L'analogie avec une régie vidéo est très poussée : on peut disposer d'une télécommande en surimpression sur la vidéo avec arrêt sur l'image, recherche visuelle, volume sonore, etc., des fonctions pour présenter un histogramme, un camébert ou des titres qui n'ont besoin que des chiffres sont disponibles ; ces fonctions créent des vidéos complètes efficaces, qui constituent de bons exemples.

Le programme *Framer* est l'utili-

taire d'animation. Il produit des séquences vidéo de transformation d'un objet utilisables par le *Maker*, à partir d'images de

DPaint. L'exemple fourni est caractéristique : il s'agit des six étapes de l'explosion d'un pétard, de la mèche qui s'enflamme à l'explosion. C'est le *Framer* qui a mis en évidence le seul gros défaut du *Deluxe Video* : la limitation à huit du nombre de couleurs que ce soit pour les objets au premier plan ou à l'arrière-plan, ce qui réduit l'affichage à seize couleurs et conduit parfois à des compromis surprenants. La facilité d'emploi et les performances pures du *DVideo* permettent en quelques heures de créer des présentations audiovisuelles de qualité intégrant des dessins, des images digitalisées et de la musique synthétisée ou digitalisée aux standards IFF. Le prix de *Deluxe Video* en fait un outil réservé aux professionnels de l'image ou aux passionnés, mais cela ne limite pas la diffusion de leurs œuvres. En effet le *Player*, qui ne peut que rejouer les présentations et non les éditer, est un programme copiable dont la diffusion est fortement encouragée. La série des *Deluxe* a beaucoup d'atouts, mais son prix est à la hauteur. (Disq. Electronic Arts, pour Amiga).

Nicolas Costes

Type _____ animation
Intérêt _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ F

Atari ST

Print Master

Cartes de visite, cartons d'invitation, papier à en-tête, calendriers personnalisés, votre vie mondaine s'accélère. Merci *Print Master* !

Avez-vous un calendrier à éditer, ou bien une carte de vœux à envoyer ? *Print master* peut vous être utile. Après le chargement du programme une image centrale représentant les différentes options existantes apparaît. Ces options s'affichent également sous forme de texte, dans un menu qui se trouve sur la droite de l'écran. Pour les sélectionner, il vous suffit alors de déplacer au moyen de la souris, du joystick ou des touches curseur, la barre de surlignage pour l'amener sur l'option désirée et de cliquer dessus. Le choix est vaste et assez éclectique. *Greetings cards* permet l'édition de cartes de vœux. *Sign* vous permet de créer une affiche, une

note, etc. *Calendar* réalise pour vous un calendrier. Enfin, *Banner* dessine des lettres géantes. Deux autres options sont présentes : un éditeur graphique et une possibilité de configuration de votre imprimante, outil indispensable pour pouvoir profiter des capacités de ce logiciel.

Plutôt qu'un choix de configuration où vous devriez entrer pas à pas toutes les caractéristiques de votre imprimante, *Print master* vous en propose environ une vingtaine déjà configurées. Ici encore, la procédure est simple, puisqu'il s'agit d'amener la barre de surlignage sur le type désiré et de cliquer. L'éditeur graphique, quant à lui, permet de composer

en trois couleurs de base (blanc, noir, gris) vos dessins puis de les sauvegarder pour une utilisation ultérieure.

A noter que l'éditeur graphique, bien que ne constituant pas un programme à lui seul, est tout de même assez puissant, puisqu'il intègre des fonctions telles que le dessin à main levée ou point par point, remplissage de formes, création de fenêtres, etc.

Mais entrons plus avant dans le programme. L'option *Greeting cards* est particulière; vous travaillez à la fois sur deux schémas séparés, l'un à l'extérieur de la feuille, l'autre à l'intérieur. Une fois la carte terminée, vous obtenez par pliage, une partie externe où se trouve votre graphique, et une partie interne pour votre message. Les affiches ou notes diverses (option *Sign*), se présentent sur une seule feuille qui peut comprendre du texte et des graphiques, le tout entouré par une « bordure ». Là encore, le choix est vaste puisque vous avez accès à onze types de bordures différentes. Pour les graphiques, il en existe cent vingt deux sur la disquette maître et cent soixante douze sur la disquette *Art gallery*. Enfin, huit jeux de caractères différents ayant chacun cinq modes d'affichage sont accessibles, chacun pouvant être modifié tout au long des dix lignes de textes présents dans les « affiches ».



Un menu consistant pour...

L'édition d'une en-tête de lettre se décompose en deux phases: le haut et le bas de page. Vous choisissez dans un premier temps le logo qui ornara votre lettre, ainsi que son positionnement. Il peut être placé au coin supérieur droit, gauche, les deux, ou encore sur une ligne entière, ce qui vous donne six ou huit graphismes sur la ligne. Puis vous choisissez parmi les huit jeux de caractères possibles. Vous ne disposez alors que d'une seule ligne, deux autres étant réservées à l'adresse et numéro de téléphone par exemple, en mode éditeur normal. Enfin, vous pouvez ou non tracer

un trait qui séparera votre logo du reste de la page.

La deuxième phase concerne le bas de page et offre les mêmes possibilités; vous pouvez même choisir un graphisme différent. Un point noir toutefois (personne n'est parfait), si vous optez pour les deux graphismes différents, le programme ne teste pas s'ils se superposent; donc, si vous choisissez un positionnement sur une ligne (6 ou 8) pour le premier, votre second logo se superpose au premier (est-il besoin de préciser qu'on ne reconnaît alors ni le premier, ni le second, et que le tout n'est pas du plus bel effet).

L'édition de banderoles (option *Banner*) procède d'un type particulier. Comme les autres options, vous pouvez choisir parmi les différents types de caractères, y inclure des dessins, etc. Mais l'impression se fait ici dans le sens vertical, une lettre par page. Enfin, l'option *Calendar* vous permet l'édition de calendriers, hebdomadaire ou mensuel. Le programme dispose d'un calendrier perpétuel, comprenant les années 1900 à 2099. Vous n'entrez donc que le nom du mois, le programme se charge du reste. La présentation de base est la même que pour les autres options: choix d'un graphisme, d'une ligne message, etc. De plus, il est possible d'entrer des messages (jusqu'à trois lignes de six caractères) pour souligner les dates importantes.

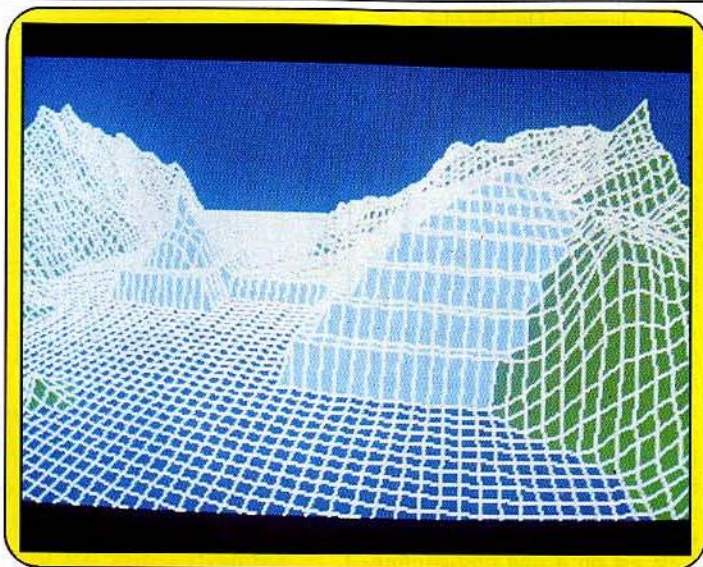


...s'afficher en grand format

La remarquable polyvalence de *Print master* en fait un outil particulièrement efficace. Apparenté à *Print Shop* dont il possède la souplesse d'utilisation, il s'en distingue cependant par la variété des options disponibles et le large éventail des jeux de caractères. Un programme à conseiller. (Disquette pour *Atari ST*)

Didier Guilhem

Type _____ graphisme/édition
de caractères
Intérêt _____ ★★★★★
Animation _____ sans
Accessibilité _____ ★★★★★
Potentialité _____ ★★★★★
Prix _____ D



Etranges paysages, alliant hasard, maths et chance...

Amstrad 664/6128

Explorateur III

Explorer l'univers en trois dimensions sur Amstrad, original et surprenant... Qu'attendez-vous pour partir à la conquête de ces univers?

Du nouveau dans la création graphique destinée à la création d'espaces en trois dimensions et à leur représentation: *Explorateur III* utilise les théories fractales — représentations d'objets réels à partir de formes géométriques simples. Cependant, l'application de théorèmes aussi « pointus » implique une certaine complexité. Les programmeurs ont donc cherché une convivialité maximale: menus et manuels clairs, logiciels d'aide, commandes simples.

La première étape passe par la définition d'une surface, trois méthodes sont proposées. Utilisant des données numériques fournies par l'utilisateur, la première nécessite de bonnes bases mathématiques. Afin de pallier ceci, un programme nommé *Fract Aid* permet de prévoir le relief en coupe de surface. L'usage intensif de ce module apporte à l'utilisateur une connaissance intuitive de certaines lois des théories fractales. La création d'une surface devient simple. Plus exigeante, la seconde méthode introduit la programmation: tout devient possible. Mais rigueur et méthode sont obligatoires! Avec elle, il est possible de superposer différents espaces. Bien que complexe, cette option est attrayante

en regard des résultats obtenus. Plus destinée à la transformation qu'à la création de surfaces, la troisième option fonctionne en point par point. Chaque modification nécessite une double intervention: déplacement de curseur et saisie de nouvelles valeurs. De cette façon, modifier une surface ne pose aucun problème (mais c'est assez long). Après avoir défini un espace fractal, l'utilisateur visualise le résultat en appelant la fonction « photo ».

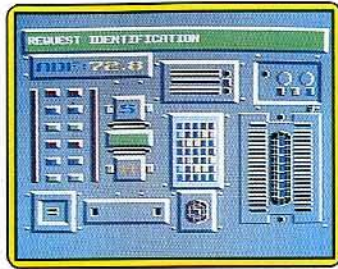
C'est ici que réside la complexité du programme, obtenir une belle image n'est pas toujours facile. Il faut définir un certain nombre de variables telles que: courbes de niveau (CN), niveau de la mer (NM), position de l'appareil photo en X et Y, définition de l'angle horizontal ou vertical ainsi que la focale utilisée. Certaines variables sont très sensibles, une variation de décimale peut avoir des effets désastreux (c'est le cas de CN et NM). Afin de limiter les inconvénients dus à ce besoin de précision, deux options supplémentaires sont intégrées. La première montre le relief de l'espace créé, ainsi l'utilisateur peut se faire une idée du meilleur emplacement pour l'appareil photo. La seconde permet d'optimiser le placement

de ce dernier. Une fois les données de base saisies, l'utilisateur doit définir les angles de la focale. L'angle horizontal est formé par l'axe de prise de vue et l'abscisse, l'ordonnée servant de base à l'angle vertical. La focale d'un appareil photo est fonction de l'angle de la prise de vue : plus cette valeur est élevée, plus la focale est petite. Ces notions, pourtant essentielles, ne sont pas forcément accessibles à tous. C'est pourquoi, comme pour la création d'espaces, une approche intuitive est parfois souhaitable.

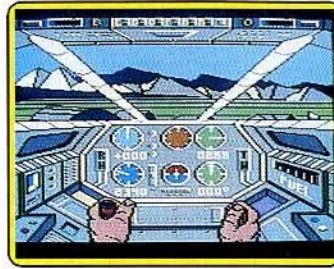
L'étape suivante est l'exécution de la photographie. Surprise : les résultats obtenus sont souvent très éloignés de ce que l'on désire ! Cela est dû à une non-compréhension des principes de base des théories fractales. Ces mésaventures disparaissent avec le temps. La lenteur du programme est explicable par l'importance des calculs mis en œuvre (ceci démontre bien les limites des microprocesseurs 8 bits). Cependant, rien de désastreux : un calcul complet prend en moyenne une minute et demie. Découvrir l'univers fractal fait de montagnes, océans et autres ravins devient alors possible.

Il est possible de définir ses propres couleurs par l'option « E ». L'intégralité de la palette est disponible, laissant l'utilisateur libre de ses choix. Cette option est applicable à des zones, mais seulement sur les 664 et 6128. L'accès en est simple : l'appui sur la touche « R » fait apparaître un curseur en forme de croix. Ensuite, validez la couleur désirée puis pointez le curseur sur une zone fermée. Les autres commandes donnent accès à la sauvegarde des univers et des images créées. Celles destinées aux images sont nommées « cachées », leur utilisation n'est pas signalée à l'écran (afin de ne pas détruire l'image créée). Il faut donc tenir à jour ses disquettes afin d'éviter l'effacement de paysages sauvegardés. A part cela, *Explorateur III* n'a pas de gros défauts et il a le mérite d'être réellement original. Alors, qu'attendez-vous pour partir à la conquête de ces univers de rêve que sont les paysages fractals ? (Disq. Ere Informatique pour CPC 664 et 6128.)

Type _____ création graphique
Intérêt _____ ★★★★★
Accessibilité _____ ★★★
Potentialité _____
Prix _____ B



Apprendre à piloter avant de...



...percer les secrets de la base

Commodore 64/128

Infiltrator

Mission suicide au cœur de la base ennemie.
Réflexes et réflexion, action et aventure
s'allient dans un jeu au graphisme saisissant.

Mission suicide pour le célèbre Johnny McGibbits : lui seul peut encore éviter la catastrophe et anéantir le machiavélique projet de Mad, la puissante organisation terroriste ! Votre hélicoptère vous attend sur la piste pour la plus périlleuse des missions d'espionnage qui soit. Votre temps est compté, vingt minutes en fait pour venir à bout de cette superbe aventure...

Tout commence par un bref message issu de votre télécopieur. La base ennemie vient d'être localisée et le seul moyen d'y accéder reste la voie des airs. Installé aux commandes de l'hélicoptère, vous n'avez que quelques secondes pour vous familiariser avec les divers armements mis à votre disposition. La carte secrète vient de vous communiquer le code de repérage de l'adversaire. Inutile d'attendre plus longtemps, il faut lancer l'offensive ! L'engin s'élève dans le fracas des rotors, pivote à l'est sous la pression du joystick. La première mission de votre aventure doit vous mener sans encombre au cœur des positions ennemies...

Dès sa mise en route, *Infiltrator* témoigne d'un réalisme graphique exceptionnel. Le pilotage de l'hélicoptère met en place un tableau de commande superbe. Vos mains, ou plutôt celles de « Jimbo-Baby », notre héros du jour, sont posées sur les deux manches à balai et contrôlent simultanément l'orientation de l'appareil et la puissance du régime moteur. Si vous avez armé le lance-missiles, il est inutile de tirer sur le premier avion qui apparaît à l'horizon. Il peut en effet s'agir de l'un des vôtres ! La communication radio

est vite établie : reste à découvrir le nom des appareils amis et ennemis... Protégé lors des combats par votre « détourneur de missile », vous survolez la base ennemie. Le pilotage devient ici on ne peut plus délicat. Il s'agit de conserver une « assiette » parfaitement horizontale, de couper peu à peu le régime et d'atterrir sous le couvert du silencieux moteur. Cette première phase de votre mission est réellement une partie de patience et de courage. L'emploi simultané du joystick et du clavier nécessite de longs vols d'entraînement et l'on aura tout intérêt à conserver auprès de soi un vaillant copilote... L'appareil vient cependant d'atterrir au milieu d'une forêt, point de départ de votre principale mission !

Et c'est là la surprise : le pilotage laisse en effet place à l'aventure/action, stratégie pure de l'espionnage industriel ! Vous voici muni de divers objets, tels un appareil photo, de faux papiers, un pulvérisateur de gaz, quelques grenades, une charge de dynamite et un détecteur de mine... Cet équipement vous permet de sélectionner seulement un objet à la fois et c'est le détecteur de mine qui sera tout d'abord utile pour atteindre sans encombre les clôtures de la base. Les décors sont très nombreux et les différents bâtiments s'étalent sur plusieurs écrans de jeu.

Après les sueurs froides de votre trajet en hélicoptère, c'est l'angoisse qui vous serre la gorge. Votre mission consiste en effet à découvrir d'importants documents, à les photographier pour détruire par la suite le complexe... Tandis que vous franchissez la

limite de la base, un premier garde vous arrête. Cette scène va en fait se répéter tout au long de votre mission. Montrer ses papiers est alors la meilleure façon de passer outre l'obstacle, pourvu que le garde ne s'aperçoive pas qu'ils sont faux... La stratégie varie donc selon l'humeur de vos adversaires. Il faudra parfois endormir un garde d'un coup de pulvérisateur (ce dernier oubliera par la suite qu'il vous a vu et ne donnera pas, par conséquent, l'alarme !) ou lancer une grenade pour endormir plusieurs adversaires. Vous n'avez à votre disposition que dix minutes en temps réel pour mener à bien la mission. Un temps bien court puisqu'il existe une dizaine de bâtiments à visiter, chacun d'eux totalisant environ une quinzaine de pièces ! Pour découvrir les clefs et cartes magnétiques, fouillez partout. Étagères, bibliothèques et tiroirs. Jimbo-Baby trouve parfois de nouvelles grenades qui sont automatiquement stockées dans ses poches. Mais si, par malheur, il devait fuir devant un garde sans l'endormir ou montrer ses papiers, l'alarme serait automatiquement donnée. Il arrive bien souvent que l'on soit ainsi poursuivi par une troupe de gardes. L'animation reste heureusement précise et permet de « slalomer » entre ceux-ci pour atteindre un nouveau bâtiment et, peut-être, désactiver l'alarme ou trouver un uniforme qui vous assure l'incognito !

Infiltrator est d'autant plus passionnant qu'il associe action et stratégie, pilotage et aventure. Les graphismes et animations contribuent de même à renforcer l'ambiance du jeu. La diversité des tableaux et des situations permet d'élaborer diverses stratégies, de rattraper une situation désespérée, bref, de faire jouer à plein les réelles capacités intellectuelles de l'espion qui tient le joystick. Et si vous restez toujours seul face à l'ennemi, nous vous conseillons de compter sur l'aide de quelques amis. Le programme est en effet en mode « pause » dès que l'on demande l'inventaire. Il est alors très précieux d'élaborer à plusieurs votre prochaine attaque, avant de regagner la base, et par là même, l'estime de vos supérieurs ! (K7 et disquette US Gold pour Commodore 64 et 128) O.H.

Type _____ action/stratégie
Intérêt _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Graphismes _____ ★★★★★
Prix _____ B

ESPACE MICRO

32 rue de Maubeuge 75009 Paris
Tél. 42.85.25.20

MACHINES

- 520 STF avec roms intégrés, Basic, logo, tt de texte ou de dessin au choix 3 990 F
1040 STFM avec moniteur SM 125, basic, logo, tt de texte, tableur, base de données, dessin, câble péritel et manuels 9 990 F
1040 SFTC avec moniteur SC 1224 couleur 11 990 F
1040, PROGRAMMEUR comprenant moniteur monochrome, imprimante 120 D Citizen, Pascal ou C au choix et une bible ST 13 180 F
1040 PRO: moniteur monochrome, disque dur SH 204, tt de texte, base de donnée et tableur 16 980 F
1040, BUREAUTIQUE comprenant moniteur monochrome, disque dur SH 204, imprimante Citizen 120 D avec câble, tt de texte, tableur et base de donnée 21 000 F



LANGAGES

- GST-C : 690 F
MEGAMAX C : 1 950 F
MCC C : 990 F
LISP : 1 450 F
ALP : 1 900 F
PASCAL MCC : 790 F
PASCAL PRO : 1 250 F
FORTRAN 77 : 1 500 F
FASTBASIC (cartouche) : 990 F
COMPILATEUR BASIC : 1 490 F
FORTH : 450 F
MACROASSEMBLEUR MCC : 570 F
ASSEMBLEUR GST : 570 F
MODULA II : 1 450 F

UTILITAIRES

- REAL TIME CLOCK : 590 F
MAKE MCC : 590 F
MENU + : 150 F
ST TOOLKIT : 350 F
ST KEY : 290 F
BACKPACK (cartouche) : 590 F
MACROMANAGER : 460 F
DOSSHELL : 550 F
DFT : 375 F
BBS : 550 F
EMULATEUR CPM : 200 F
MUSIC STUDIO : 260 F
PLUS PAINT : 395 F
PAINTWORK : 370 F
EASY DRAW : 1 250 F
HYPOART : 1 350 F
PRINT MASTER : 450 F
ART GALLERY : 350 F
CAD-3D : 490 F
CARTOGRAPHER : 490 F
EMULCOM : 890 F



L'ESPACE ATARI

BUREAUTIQUE

- FIRST WORD : 590 F
HABAWRITER I : 390 F
HABAWRITER II : 895 F
TEXTOMAT : 450 F
WORDSTAR : 1 200 F
DBASE II : 1 200 F
DATAMAT : 450 F
LASERBASE : 890 F
DBMAN : 1 500 F
HABADESK : 740 F
HABASOLUTION : 490 F
HD BASE : 1 100 F
HYPOCONCEPT : 990 F
CALCOMAT : 450 F
VIP : 1 800 F
TYPESETTER : 410 F
ST PLATINE : 1 950 F
TEXTDESIGN : 395 F
FIRST MAIL :
HYPOPIXEL : 450 F
COLOR EDITOR : 395 F
L EXPERT :
HYPOALMANACH : 390 F

IMPRIMANTES

- ATARI SMM 804 : 2 500 F
CITIZEN 120 D (avec câble) : 2 990 F
OK 120 COULEUR (avec programme et câble) : 3 450 F
STAR NL10 + câble : 3 750 F

LIVRES

- LIVRE DU GEM : 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE : 149 F
LA BIBLE DU ST : 249 F
PEEK ET POKE : 129 F
LIVRE DU BASIC : 149 F
DU BASIC AU C : 149 F
BIEN DEBUTER : 149 F
TRUCS ET ASTUCES : 149 F
GRAPHISME ET SON : 149 F
LIVRE DU LOGO : 149 F
GRAPHISME EN 3 D : 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE : 149 F

JEUX

- THE PAWN : 210 F
WINTER GAMES : 350 F
SILENT SERVICE : 350 F
STARFLEET : 350 F
DEEP SPACE : 350 F
ARENA : 350 F
ST KARATE : 350 F
X-CHESS : 450 F
BRATACAS : 290 F
PHANTASY : 490 F
UNIVERSE II : 650 F
HEX : 300 F
FLIP SIDE : 290 F
MUDDIES : 290 F
TIME BANDIT : 310 F
KING QUEST II : 590 F
SUNDOG : 590 F
BLACK CAULDRON : 590 F
OPERATION HK : 390 F
TRANSYLVANIA : 390 F
CRIMSON COURT : 390 F
WINNY THE POH : 590 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE : 370 F
HACKER : 260 F
HACKER II : 260 F
BASKET BALL : 260 F
MOM AND ME : 385 F
RED ALERT : 390 F
MURRAY AND ME : 385 F
BRIDGE : 340 F
PERRY MASSON : 470 F
NINE PRINCESS : 470 F
FARENHEIT : 470 F
ESSEX NOVEL : 590 F
LEADER BOARD : 390 F
MEAN 18 : 450 F
MINDSHADOW : 260 F
SWORD OF KADASH : 390 F
ROGUE : 390 F
TEMPLE OF APSHAI : 390 F
BORROWED TIME : 260 F
QUASAR : 220 F
SHANGAI : 240 F
RODEO : 240 F
GRAND PRIX : 240 F
MAJOR MOTION : 390 F
COLOR SPACE : 250 F
ULTIMA II : 550 F

ACCESSOIRES

- DISQUE DUR SH 204 : 6 990 F
ROMS ATARI : 220 F
MONITEUR SM 125 : 1 980 F
MONITEUR SC 1224 : 3 980 F
LECTEUR 314 : 2 000 F
LECTEUR 354 : 2 700 F
DIGITALISEUR PRO : 3 450 F
EPPROM BURNER : 1 990 F
MUSIC EXPANDER : 1 990 F

Revendeurs logiciels : contactez-nous

LIGNE MINITEL (24 H SUR 24) : Tél. 42.80.26.10

BON DE COMMANDE

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Date et signature

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
Total			

CB - MANDAT Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F. Acompte ou règlement total à la commande.

J B G

ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45_41_41.63 ou 45_41_44.54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Revendeur Agréé ATARI

ATARI 520 STF et 1040 STF

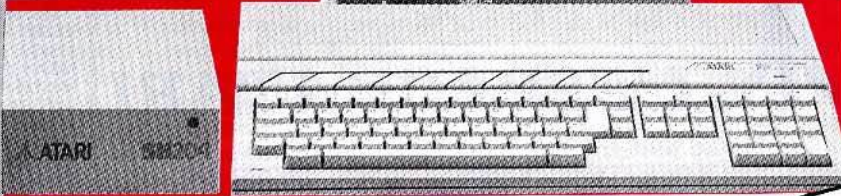
LOGICIELS

12 - Emulcom	890 F
13 - Calcomat	450 F
14 - Pack bureautique (DB Master + 1 St Word)	990 F
15 - Textomat	450 F
16 - Basic GFA	495 F
17 - Megamax C	N.C.
18 - Music Studio	290 F
19 - Brataccas	370 F
20 - Magadam Bumder	320 F
21 - Leader Board	290 F
22 - Wrestling	350 F
23 - Ultima 3	490 F
24 - Silent Service	275 F
25 - Rogue	290 F
26 - Black Cauldron	N.C.
27 - Karaté Kid 2D	240 F
28 - Mercenary	240 F
29 - Flight Sim II	570 F
30 - Sky Fox	390 F
31 - Arena	320 F
32 - The Pawn	240 F
33 - Paint Works	280 F
34 - Real Time Clock	450 F
35 - Passager du vent	N.C.
35A - World Games	390 F
36 - Winter Games	350 F
36A - Strip Poker	210 F
37 - Little people computer	390 F
37A - Super cycle	350 F

MATERIEL ATARI

1 - Atari 520 STF	N.C.
2 - Atari 1040 STF mono	N.C.
3 - Atari 1040 STF couleur	N.C.
4 - Moniteur monochrome H.R.	1.990 F
5 - Moniteur couleur	2.990 F
6 - Moniteur couleur Atari	3.990 F
7 - Lecteur 360 K	1.990 F
8 - Lecteur 720 K	2.700 F
9 - Imprimante Atari SMM 804	2.490 F
10 - Imprimante Citizen 120 D	2.990 F
11 - Disque dur 20 M SH 204	6.990 F
11A - Lecteur 720 K Lumana	2.000 F

520 STF PRIX NOUS CONSULTER



Photos noncontractuelles

AMSTRAD CHAINE COMPACT

Revendeur Agréé

CD 1000 4 490 F

CD-1000

CARACTERISTIQUES

Technique numérique et technologie laser.
Lecteur de compact disc avec son de qualité supérieur.
Afficheur de plages à deux chiffres.
Tiroir porte-disc automatique.
Retour à une même plage.
Saut des plages.
Touche d'avance/retour rapide.
Platine tourne-disque avec cellule magnétique et transmission par courroie.
Ampli apportant une puissance totale musicale de 40 Watts.
Egaliseur graphique à 5 bandes.
Tuner à 3 bandes comprenant le FM stéréo.
Platine cassette à deux lecteurs avec reproduction en continu.
Compatible avec les bandes métal

ou chrome.
Enceintes puissantes de taille égale à la chaîne Midi.

CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES POUR LA CHAINE COMPACTE CD 2000 SEULEMENT

- * Enceintes puissantes de haute taille.
- * Chaîne encastrée dans meuble avec porte vitrée et capot anti-poussière.
- * Roulettes pour faciliter le déplacement.

38 - CD 1000	4.490 F
39 - CD 2000	4.990 F

CREDIT POSSIBLE

Exemple :

Apport	TEG	Mensualité
--------	-----	------------

CD 1000	890 F	18,24	189,74 × 24
---------	-------	-------	-------------

Autres titres nous consulter,
nouveautés toutes les semaines
Renseignements et
commandes par téléphone

Carte crédit
JBG

Crédit CREG
immédiat

JBG

ELECTRONICS
163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45.41.41.63 ou 45.41.44.54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi



AMSTRAD

- 40 - CPC 6128 couleur 4.490 F
- 41 - Monochrome 3.390 F
- 42 - Amstrad CPC 664 monochrome 2.190 F
- 43 - Amstrad CPC 664 couleur 3.990 F
- 44 - PCW 8256 5.927 F

(Traitement de texte avec imprimante)

LOGICIELS

- 45 - Knight Games 110 F (K7) 160 F (D)
- 46 - Fer et flamme 280 F 'D
- 47 - Aliens 130 F (K7) 180 F (D)
- 48 - Samanta Fox strip poker 130 F (K7)
- 49 - Yie ar Kung Fu 130 F (K7) 180 F (D)
- 50 - Street hawk 130 F (K7) 180 F (D)
- 51 - Sram 2 180 F (D)
- 52 - Gauntlet 130 F (K7) 180 F (D)
- 53 - Gold Hits 110 F (K7) 160 F (D)
- 54 - Mission elevator 110 F (K7) 160 F (D)
- 55 - International Karaté 110 F (K7) 160 F (D)
- 56 - Ping-pong 110 F (K7) 160 F (D)
- 57 - Impossible Mission 110 F (K7) 160 F (D)
- 58 - Mandragore 239 F (K7)
- 59 - Swords and sorcery 110 F (K7) 160 F (D)
- 60 - Winter games 110 F (K7) 160 F (D)
- 61 - L'Affaire Sydney 180 F (D)
- 62 - Knight rider 110 F (K7) 160 F (D)
- 63 - Tarzan 130 F (K7) 180 F (D)
- 64 - Geste d'Artillac 110 F (K7)
- 65 - Billy la banlieue 160 F (K7) 210 F (D)
- 66 - Les lauréats 180 F (K7) 210 F (D)
- 67 - America's Cup 110 F (K7) 160 F (D)
- 68 - Goonies 110 F (K7)
- 69 - Avenger 110 F (K7) 160 F (D)
- 70 - Trivial pursuit (K7) (D) N.C.
- 71 - Passager du vent (K7) (D) 29 F
- 72 - Leader board (K7) (D) N.C.
- 73 - Xeno 110 F (K7) 160 F (D)
- 74 - Ghots'n goblins 110 F (K7) 160 F (D)
- 75 - Eidolon 110 F (K7) 160 F (D)
- 76 - Scoubidou 110 F (K7) 160 F (D)

DIVERS

- 77 - Joystick Konig 160 F
- 78 - Joystick quickshot II 80 F
- 79 - Joystick quickshot II plus 130 F
- 80 - Joystick quickshot II turbo 190 F
- 81 - Joystick pro compétition 190 F
- 82 - Disquette 5p 1/4 x 10 150 F
- 83 - Disquette 3,5 p x 10 350 F
- 84 - Disquette 3 p x 10

SUPER PRIX NOUS CONSULTER
COMMODORE

- 85 - Commodore 64 N
- 86 - Lecteur Disk 1541
- 87 - Lecteur K7 1530
- 88 - Moniteur mono 40/80 C avec son 1.090 F
- 89 - Moniteur couleur 1.990 F

NOUS CONSULTER

LOGICIELS

- 90 - Artic foxD 110 F (K7) 160 F (D)
- 91 - Dragon's Lair 110 F (K7) 160 F (D)
- 92 - Silente service 110 F (K7) 160 F (D)
- 93 - Shôgun 110 F (K7) 160 F (D)
- 94 - Amazone women 110 F (K7) 160 F (D)
- 94A - Marble Madness 130 (K7) 180 (D)
- 95 - Transformers 110 F (K7) 160 F (D)
- 96 - Americas cup 110 F (K7) 160 F (D)
- 97 - Impossible mission 110 F (K7) 160 F (D)
- 98 - Howard the duck 110 F (K7) 160 F (D)
- 99 - Le 5° axe 110 F (K7) 160 F (D)
- 100 - Summer Games II 110 F (K7) 160 F (D)
- 101 - Winter Games 110 F (K7) 160 F (D)
- 102 - Ultima III 190 F (D)
- 103 - Game maker 110 F (K7) 160 F (D)
- 104 - Asterix 110 F (K7) 160 F (D)
- 105 - Tarzan 110 F (K7) 160 F (D)
- 106 - Xevious 110 F (K7) 160 F (D)
- 107 - Crystal castles 110 F (K7) 160 F (D)
- 108 - Spindizzy 110 F (K7) 160 F (D)
- 108A - Infiltrator 130 (K7) 180 (D)
- 108A - Kayleth 450 F (D)
- 109 - Power Cartridge 495 F
- 110 - Knight Rider 110 F (K7) 160 F (D)
- 111 - Tracker 160 F (K7) 210 F (D)
- 112 - Ultima IV 190 F (D)
- 113 - Leader Board 110 F (K7) 160 F (D)
- 114 - Parallax 110 F (K7) 160 F (D)
- 115 - Solo Flight II 110 F (K7) 160 F (D)
- 116 - Labyrinth 110 F (K7) 160 F (D)
- 117 - Breakthru 110 F (K7) 160 F (D)
- 117A - Destroyer 160 F (D)
- 118 - Hocker II 130 F (K7) 160 F (D)
- 119 - Super cycle 130 F (K7) 160 F (D)
- 120 - The Pawn 160 F (D)
- 121 - Ace of aces 110 F (K7) 160 F (D)
- 122 - Paper Boy N.C.
- 122 A - Uchimata (Judo) 130 (K7) 180 (D)

MSX

LOGICIELS

- 123 - Eggerland mystery 240 F (K7)
- 124 - Hyper sports 3 240 F (K7)
- 125 - Knight mare 240 F (K)
- 126 - Yie ar Kung Fu II 240 F (K)
- 127 - Basket ball 240 F (K7)
- 128 - Sorcery 110 F (K7)
- 129 - Mandragore 239 F (K7)
- 130 - Le Geste d'Artillac 250 F (K7)
- 131 - The way of the tiger 130 F (K7)
- 132 - International Karaté 130 F (K7)
- 133 - Boulder Dash 130 F (K7)
- 134 - Dambusters 110 F (K7)
- 135 - Football 240 F (K)
- 136 - Nemesis 240 F (K)
- 137 - Hole in one Professional 240 F (K)
- 137A - MSX Classics 110 F (K7)

ATARI 130 XE et 800 XL

LOGICIELS

- 138 - Goonies 110 F (K7) 160 F (D)
- 139 - Leader board 110 F (K7) 160 F (D)
- 140 - Alternater reality 160 F (D)
- 141 - Boulder Dash construction 160 F (K7)
- 142 - Flyght simulator II 160 F (D)
- 143 - 7 cities of gold 160 F (D)
- 144 - Spy VS Spy II 110 F (K7) 160 F (D)
- 145 - Ultima IV 160 F (D)
- 146 - Solo Flight II 160 F (D)
- 147 - Crusade in Europe 110 F (K7) 160 F (D)
- 148 - Ghostbuster 110 F (K7) 160 F (D)
- 149 - Hard Ball 110 F (K7) 160 F (D)
- 150 - Raid over Moscou 110 F (K7) 160 F (D)

AMIGA
SUPER PRIX NOUS CONSULTER

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

N° F

Frais de port logiciels 20 F F

Frais de port matériel 70 F F

Contre-remboursement + 30 F F

Total F

Crédit CREG
immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli :

JBG ELECTRONICS
- 163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

TÉL.....

CODE POSTAL.....

VILLE.....

TYPE DE CONSOLE.....

AMSTRAD
CPC 464, 664, 6128

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM

RAINDIRD

APPLICATION SOFTWARE

BEST MUSIC UTILITY FOR THE AMSTRAD

THE MUSIC SYSTEM

Le nouveau Wolfgang du clavier (de l'ordinateur) est vous ! THE MUSIC SYSTEM et THE ADVANCED MUSIC SYSTEM - comprend un synthétiseur très performant, un compositeur de musique, un système d'enregistrement. Pour le solfège, plus de problèmes : les notes s'inscrivent sur une portée à l'écran. CBM 64 : cassette, disquette. AMSTRAD 464 : cassette, disquette.



COMMODORE
64/128K

THE ART STUDIO

RAINDIRD

APPLICATION SOFTWARE

without doubt the best! Popular Computing Weekly

THE ART STUDIO

Tit d'or B6. Maintenant en français. Consacrer meilleur DAO.
* Notice en français.
SPECTRUM : cassette, AMSTRAD 6128 : disquette, CBM 64 : disquette.



the great 2,500m bridge spans a deep ravine, the bottom of which runs a fast flowing river. Westward leads onto the mountains.



THE PAWN

By Magnetic Scrolls

TRAPPED - DESTINY OF GOOD ... or EVIL ?
A rare species of Illustrated Interactive Fiction

M 64

RAINBIRD
Firebird Licensees Inc.

STARGLIDER

SENT TO CONQUER - MACHINE VERSUS MAN
Air to air and air to ground combat flight simulation

INCLUDES ENHANCED VERSION FOR SPECTRUM 128/42

RAINBIRD SPECTRUM 48/128K

TRACKER

MISSION - TERMINATE RENEGADE AERIAL INTELLIGENCE
Tactical Remote Assault Corps VS Cycloid AI Resistance

RAINBIRD CBM 64/128

STARGLIDER

C'est un jeu d'arcade qu'il ne faut manquer à aucun prix. La réalisation propose des graphismes étonnants de précision et une animation fantastique. De plus la bande sonore est excellente. Enfin, la variété des situations fait de ce soft un exemple à suivre. (Rainbird pour ST : disquette et pour AMSTRAD : disquette, cassette, CBM : disquette, cassette.)

TRACKER

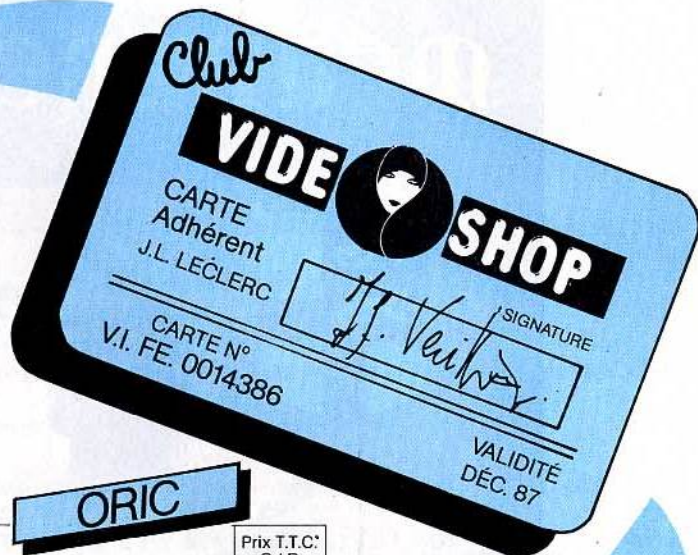
Votre stratégie contre l'intelligence artificielle. Vous pensez pouvoir relever le défi ? Méfiez-vous des surprises, l'ordinateur s'adapte à votre niveau. Mais vous pouvez toujours essayer de le déjouer !! En 3D dans la lignée des prix RAINBIRD. CBM 64/128 : disquette, ST :

THE PAWN

Des années pour la création... THE PAWN est déjà connu comme un grand classique. A travers des graphismes époustouflants de réalisme, découvrez le monde étrange de KEROVANIA, ce conte amusant et complexe est assez subtil pour passionner l'aventurier débutant comme le plus endurci. ST : disquette, AMIGA : disquette, MACINTOSH : disquette.



VOTRE MICRO MOINS CHER
EN ADHÉRANT AU
CLUB VIDEOSHOP !!!*



SINCLAIR

	Prix T.T.C. C / D
Barry MC Guigan boxing	89
Bomb jack	99
Impossible mission	89
Kokotoni wolf	89
Manager	89
Mugsy	89
Print +	120
Toy bizarre	89
(ZX81) 3D formule 1	89
(ZX81) Hopper	89
(ZX81) Interc. cobalt	89
(ZX81) Interface manettes	195
(QL) Chess	350
(QL) Comptabilité personnelle	390
(QL) Troll	390
(QL) Wanderer	390
(QL) Hyperdrive	295
(QL) Supercharge	990
(QL) Assembleur	790
(QL) Lisp	590
(QL) Pascal	990
(QL) graphi QL	590
(QL) Lecteur disq. 3 1/2	2990

ORIC

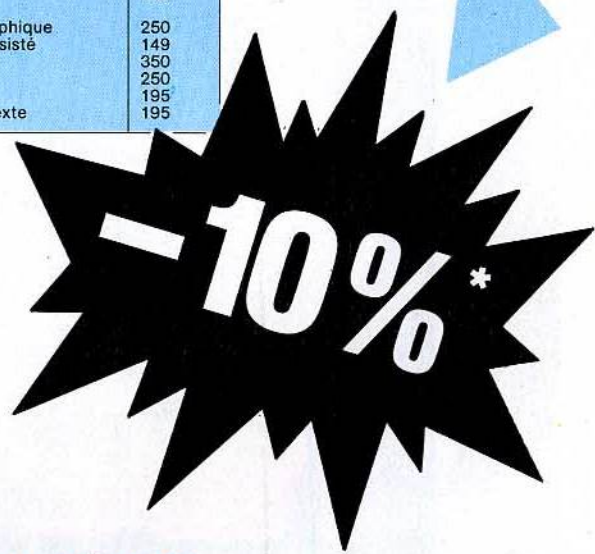
	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Interface manettes	195
JEUX :	
Businessman	140
Chess	95
Cock'in	89
Défense force	89
Frelon	120
La tour fantastique	99
Le manoir du Dr Genius	140
Macadam bumper	160
Mission delta	95
Styx	95
Triathlon	140
UTILITAIRES :	
Compilateur graphique	250
D.A.O. Dessin assisté	149
Loritel MOS	350
Masterpaint	250
Oric-phone	195
Traitement de texte	195

MSX

	Prix T.T.C. C / D
PÉRIPHÉRIQUES :	
Synthe vocal français	560
Track ball + eddy II	790
Lecteur K7 MSX + câble	390
Imprimante sony PR24	1990
Imprimante courrier sony	2990
Table traçante sony	990
Joypad (manette)	129
JEUX :	
Allien B	99
A view to a kill	129
Backgammon (S)	195
barn stormer (S)	195
Bridge	249/249
Chess game	195
Chock'n pop (S)	160
Choro q (S)	160
737 flight si mulator	160
Goonies (K)	239
Hydride	450
Hyper rallye (K)	239
Hypersport 1 (K)	239
Passagers du vent	299/299
Kid-Kit	299/299
Laydock	450
Le Mans II (S)	195
L'héritage	169
Lode runner (K)	239
Macadam bumper	170/195
Mandragore	195
Meurtre sur l'atlantique	249/295
Midnight brothers (K)	239
Nightshade	119
Ninja	89
Ping Pong (K)	239
Red lights amsterdam	229
Shark hunter (S)	195
Super golf (K)	195
Sweet acorn(S).	160
Trail blazer	99
Yiear kung fu II (K)	239
UTILITAIRES :	
Data cartridge (K)	295
Graphic master (K)	390
Kuma forth	390
Music studio (K)	390
Print lab (K)	390
Tex	249
BIBLIOGRAPHIE :	
102 programmes MSX	120
Super jeux MSX	120
Trucs et astuces MSX	149

IBM

et compatibles	Prix T.T.C. C / D
JEUX :	
Echec 3D	199
Flight simulator	950
Hacker II	195
Newsroom	590
Orbitor	390
Solo flight	195
UTILITAIRES :	
Compta memsoft	1990
Framework premier	1190
D base II PC	1190
Music studio	295
Sidekick (borland)	395
Reflex (borland)	990
Supercalc 3	890
Yes you can	1190
BIBLIOGRAPHIE :	
Le livre de l'Amstrad PC	99
Le livre du GW basic	149
Guide de MS DOS	210
MS DOS approfondi	278
Guide de basic 2 (PC1512)	128
Amstrad PC 1512	
guide de DOS PWS	128



sur tous les logiciels

* : adhésion annuelle : 200 F.

VIDEOSHOP

l'espace
le plus micro
de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
adhérent - 10%	
frais de port logiciel	15 F
matériel	100 F

Je désire recevoir une documentation sur : _____
 Je souhaite recevoir ma carte d'adhérent, ci-joint un chèque de 200 F.
 Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
 Je possède un micro ordinateur :

Je vous joins mon règlement par : Montant total TTC
 Chèque bancaire CCP

MEURTRES EN SERIE



MEURTRES EN SERIE
 Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD.
 Graphismes : Christian DESCOMBES.
 Programmation : Gilles BERTIN.
 Un produit HITECH PRODUCTIONS
 édité par COBRA SOFT

Après "Meurtre à grande vitesse" puis "Meurtres sur l'Atlantique" (Tilt d'Or 1986 du meilleur jeu d'aventure policière), COBRA SOFT présente une nouvelle super-production :

MEURTRES EN SERIE

1986. A 70 kilomètres des côtes françaises, une petite île anglo-normande est encore un royaume féodal... avec son Seigneur, ses traditions et ses anciennes coutumes !

C'est dans ce décor extraordinaire que se situe l'intrigue de "Meurtres en série", la nouvelle énigme proposée par Bertrand BROCARD.

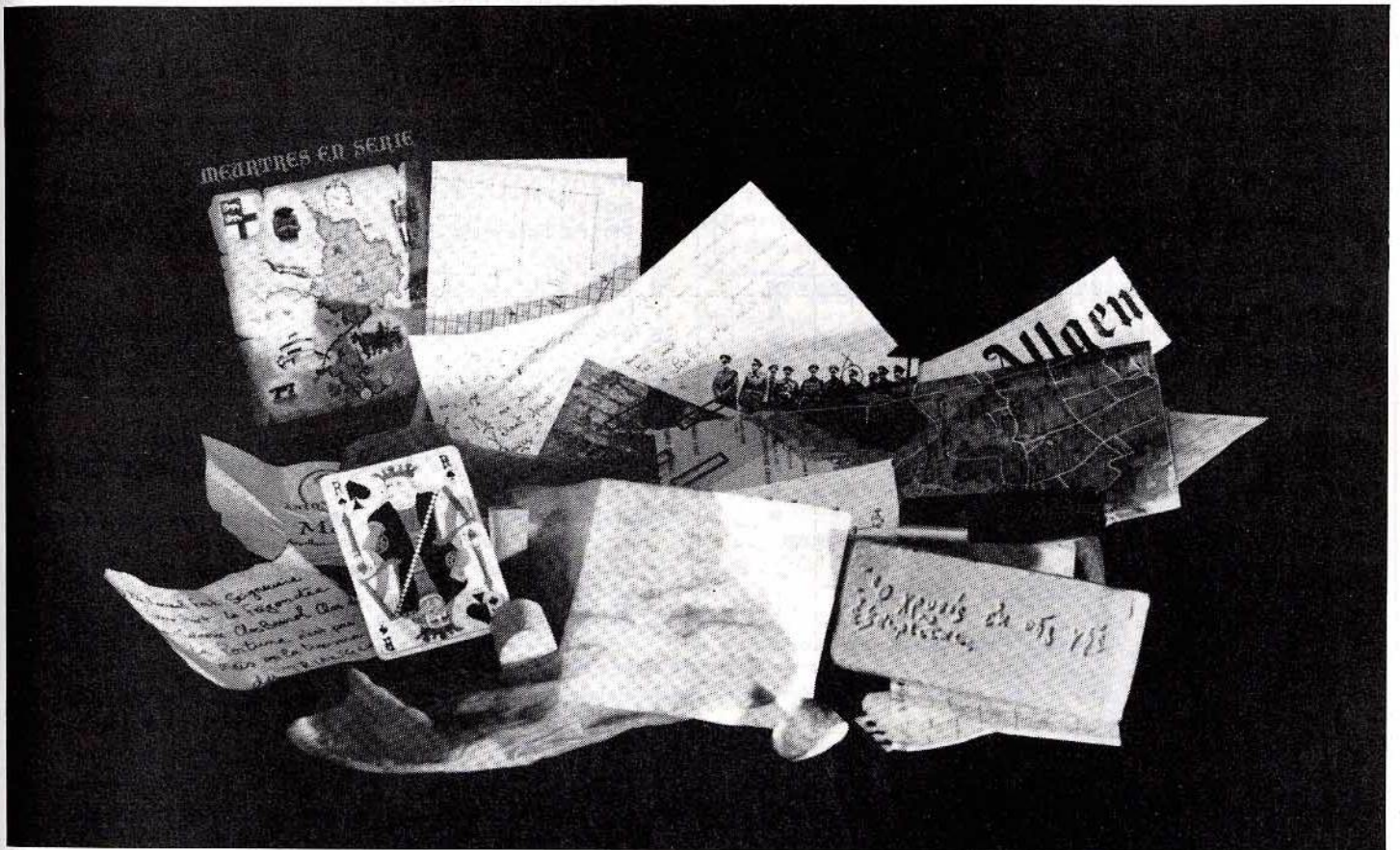
Dans cette aventure, plusieurs histoires s'entremêlent: Légendes celtiques, chasse au trésor, vengeances, fièvre de l'Or, folie... Le joueur devra démêler les fils de l'énigme policière, mais sa tâche ne sera terminée que lorsqu'il aura percé le "Secret des Moines" et découvert le trésor...

Le jeu se déroule en temps réel et il vous faudra revivre plus d'une fois cette "journée particulière" !

Vivez réellement l'aventure !

Non seulement vous trouverez de véritables indices dans la boîte (tablette d'argile gravée, bas de femme, parchemin... pour n'en citer que quelques-uns) mais Cobra Soft va encore plus loin !

En effet, l'un des lieux de "Meurtres en série" existe réellement. Et — en venant à Paris — vous pourrez l'explorer "pour de vrai" !!! Et si vous allez jusqu'à l'île, vous pourrez y découvrir le "trésor"...



● UN JEU INNOVANT !

Cette nouvelle énigme policière a été l'occasion pour les auteurs d'introduire des améliorations par rapport à "Meurtres sur l'Atlantique" : emploi systématique de l'assembleur, routines d'affichage graphique - effet de loupe, etc... Animation musicale permanente, graphismes fouillés respectant l'ambiance de l'île... Enfin, les auteurs ont introduit la notion de temps, et l'horloge joue un rôle important !

● CADEAU : UN JEU D'ARCADE !

Chaque logiciel est accompagné d'un jeu d'arcade "Sark's Miner". Il vous faudra affronter chimères, dragons et chauve-souris géants pour pouvoir remonter les sacs d'or à la surface !

● NOUVEAU ! INTEGREZ VOTRE PHOTO DANS LE JEU !

En version disquette, un logiciel vous permet de digitaliser votre portrait et de l'intégrer au jeu. Vous n'aurez pas fini d'étonner vos amis qui vous découvriront "héros" d'un jeu, en chair et en os.

TIT

BON DE COMMANDE - "Meurtres en série" - AMSTRAD

Cassette : 250,00F

Disquette : 299,00F

A l'adresse suivante :

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint mon règlement par chèque (ajouter 30 F pour le port)

soit _____ F

A envoyer à Cobra Soft - BP 155 - 71104 Chalon-s/Saône Cedex.

COMMODORE 64+1541

English spoken

Si vous rêvez d'aller passer des vacances en Angleterre mais que votre piètre connaissance de la langue « grande-bretonne » vous arrête, ce programme vous est destiné.

Il permet d'apprendre une base de vocabulaire mais aussi de se familiariser avec les exercices posés au baccalauréat.

	Commentaires :
[CLR]	efface tout l'écran texte
[DOWN]	descend le curseur d'une ligne
[4DOWN]	descend le curseur de quatre lignes
[2RIGHT]	déplace le curseur de deux lignes à droite
[RVS]	connecte le mode inverse vidéo
[OFF]	annule [RVS]
←	suite de ligne
[HOME]	replaces le curseur en haut à gauche de l'écran sans l'effacer
[BLK]	curseur noir

```

0 rem *****
1 rem *
2 rem * e n g l i s h   s p o k e n *
3 rem *
4 rem *   Pour cbm 64+1541 et tilt *
5 rem *
6 rem *   Par lugeol dominique (4 ko) *
7 rem *
8 rem *   (c)copyright 12/06/1986 *
9 rem *
10 rem *****
11
12 poke53280,0:poke53281,0:poke646,1
13 print"[clr]"
14 print" j'ai l'honneur de vous presenter←
    Pour"
15 print"la Premiere fois dans un Programm←
    e"
16 print"basic un utilitaire educatif d'ane←
    glais"
17 print"pour n'importe quel niveau d'etud←
    e ."
18 print"[down] english spoken est un util←
    itaire ecrit"
19 print"sur un commodore 64 muni d'un lec←
    teur"
20 print"de disque 1541,mais il peut tres ←
    tres"
21 print"facilement adaptable sur n'impote←
    quel"
22 print"ordinateur muni lui aussi d'un lec←
    teur"
23 print"de disque.afin de faciliter le Pre←
    emier"
24 print"contact avec ce soft,ce petit Pro←
    gramme"
25 print"de lancement va vous creer les tr←
    ois"

```

```

26 print"fichier necessaires.vous aurez do←
    nc une"
27 print"base pour debuter..."
28 poke198,0:wait198,1:print"[clr]"
29 print"[down] grace a ce soft,vous pourr←
    ez,au fil "
30 print"des mois,acquérir un niveau d'ang←
    lais;"
31 print"Pour cela,english spoken vous Pro←
    Pose"
32 print"soit d'augmenter votre volume de ←
    mots"
33 print"connus,soit d'apprendre des expre←
    ssions"
34 print"tres souvent employees outre man←
    che,"
35 print"soit de tester votre niveau grace←
    aux"
36 print"exercices de types bac(Poses au b←
    ac)"
37 print"[4down][2right][rvs] return pour ←
    continuer [off]:poke198,0:wait198,1:Pr←
    int"[clr]"
38 print"desirer vous creer les fichier de←
    base"
39 print"(Pour le Premier lancement:obliga←
    toire)"
40 input"[3right](o/n) :";a$:ifa$="n"then9←
    0
41 ifa$="o"then43
42 goto40
43 print"[clr][down]écriture du fichier vo←
    cabulaire"
44 open2,8,2,"@0:english voca,s,w"
45 print#2,10
46 fori=1to10:reada$,b$:print#2,a$,"b$chr←
    $(13);next:close2
47 dataadvertise(to),faire de la Pub,comme←
    rials(the),Pub(la),advise(to)
48 dataconseiller,warn(to),avertir,bill,Pre←
    ospectus,Play(a),Piece de theatre
49 datathink big(to),voire grand,waste(to)←
    ,GasPiller,retail dealer(a)
50 datadetailant(un),Knowledge(the),conna←
    issances(les)
51 print"[2down]écriture fichier expresseio←
    n":open2,8,2,"@0:english exp,s,w"
52 print#2,6
53 fori=1to6:reada$,b$:print#2,a$,"b$chr←
    $(13);next:close2
54 datawe are likely to have,nous sommes s←
    uceptibles d'avoir,and so on,etc

```

SESAME

```

55 datahow funny they are,oh que c'est amusant,i have a blank
56 dataj'ai un trou(de memoire),to succed ← in doing something
57 datareussir a,comfortable looking man,he ← omme a l'aise
58 Print"[2down]écriture fichier q.c.m":op ← en2,8,2,"@0:english qcm,s,w"
59 Print#2,19
60 fori=1to19:reada$,b$,c$,d$,e$,k(1)
61 Print#2,a$:Print#2,b$,"c$","d$","e$"," ← k(1)chr$(13);:next:close2
62 datai remember...them last year,have vi ← sited,to visit,of visiting,visiting
63 data4,...of them had any objection to t ← he plan,any,some,none,either,3
64 datathey seem to be prepared to play th ← e game and...we are so,so are we
65 dataso we are,are we so,2,when i first ← met him he...married for 20 years
66 datawas,has been,had,had been,4
67 datathe committee has failed in...attem ← pt to convince our representatives
68 datahis,its,it's,one's,2,...sectors dis ← appeared others were not hit at all
69 datawhole,all the,the whole,all,1,most ← of them seem to have...of humour
70 datasense,the sense,a sense,senses,3
71 datathe us congress is strongly critica ← l of...administration,reaagan
72 datathe pt reaagan,the reaagan,pt reaagan, ← 3
76 datasuch ass. protect the interests of ← people in the event of problems...
77 dato arise,araising,that arise,as arise ← se,2
78 datain those days he often...to the bbc ← ,used listening,'d listen
79 datawas used to listening,listened,4,th ← ere were...accidents than last year
80 databy far few,much too many,far too ma ← ny,far fewer,4
81 datathe interest of the programme...in ← its flexibility,lies,lays,is laying
82 dataaid,1,they are attending a...confe ← rence,today,two days,two-day
83 datatoday's,2,...as a people have a rep ← utation for hard work,german
84 datathe germans,the german,germany's,2, ← he never... do it,has,had,have to
85 datadid,4,he was caught with.,ticket ← ,one's ticket,a ticket,no ticket,3
86 dataneither...could win the game,team,t ← eams,the teams,the team,1
87 datahe confessed...was a happy family,t ← heirs,their,there's,there it,1
88 datahe's been trying to buy the same... ← ,that his friend,of his friends
89 dataas his friend's,than his friends',3
90 Print"[clr]"
91 Print"[2down]Placer le disk contenant l ← e programme"
92 Print"eé Pressez return":poke198,0:wait ← 198,1:poke198,0
93 Print"[home][12down][10right][rvs] char ← sement en cours "
94 Print"[home][blk]load"+chr$(34)+"@:engl ← ish spoken"+chr$(34)+"",8,1"
95 Print"[4down]?" + chr$(34) + "[clr]" + chr$(3 ← 4) + ":run"
96 Poke631,19:Poke632,13:Poke633,13:Poke19 ← 8,3

```

```

0 REM *****
1 REM * * * * *
2 REM * E N G L I S H   S P O K E N *
3 REM * * * * *
4 REM * . POUR CBM 64 + 1541 ET TILT *
5 REM * PAR LUGEOL DOMINIQUE (6 KO) *
6 REM * (C) COPYRIGHT 12/08/1986 *
7 REM * * * * *
8 REM *****
9 :
10 DIMF$(30),G$(30),H$(30),I$(30),J$(30),K(30)
11 PRINT"J"TAB(10)"ENGLISH SPOKEN "
12 PRINTTAB(10)"PAR LUGEOL DOMINIQUE"
13 PRINT"XXXXXXXXXX:FICHER VOCABULAIRE"
14 PRINT"XXXXXXXXXX:FICHER EXPRESSIONS"
15 PRINT"XXXXXXXXXX:FICHER Q.C.MXXXX"
16 PRINTTAB(10)"QUEL FICHER";:INPUTA$
17 IFA$="A"THEN23
18 IFA$="B"THEN101
19 IFA$="C"THEN161
20 PRINT"J"TAB(10)"FICHER A B OU C SYP"
21 GOTO16
22 :
23 REM-----
24 REM FICHER VOCABULAIRE
25 REM-----
26 :

```



SESAME

```

27 PRINT"␣"TAB(10)"␣ FICHER VOCABULAIRE "
28 PRINT"␣␣1:CONSULTATION"
29 PRINT"␣␣2:MODIFICATION"
30 PRINT"␣␣3:EXTENTION"
31 PRINT"␣␣4:MENU PRINCIPAL"
32 PRINTTAB(10)"␣MODE ";:INPUTA$
33 IFA$<"1"ORA$>"4"THEN23
34 A=VAL(A$):ONAGOSUB36,56,81,11
35 GOTO23
36 :
37 PRINT"␣"TAB(10)"␣ CHARGEMENT FICHER ␣␣␣"
38 GOSUB240
39 OPEN2,8,2,"␣:ENGLISH VOCA,S,R"
40 INPUT#2,NB
41 FORI=1TONB
42 INPUT#2,F$(I),G$(I)
43 NEXT
44 CLOSE2
45 GOSUB247
46 PRINT"␣␣VISUALISATION DU VOCABULAIRE"
47 PRINT"      (← POUR ARRETER)␣"
48 FORI=1TONB
49 PRINT"␣ ORIGINAL   ␣":PRINTF$(I):PRINT"␣␣␣ TRADUCTION   ␣":PRINTG$(I)
50 POKE198,0:WAIT198,1
51 FORJ=1184TO1223:POKEJ,32:NEXTJ
52 FORJ=1384TO1423:POKEJ,32:NEXTJ
53 PRINT"␣␣␣"
54 GETA$:IFA$="←"THENRETURN
55 NEXT:POKE198,0:WAIT198,1:RETURN
56 :
57 PRINT"␣"TAB(10)"␣ MODIFICATION FICHER ␣␣␣"
58 GOSUB240
59 OPEN2,8,2,"␣:ENGLISH VOCA,S,R"
60 INPUT#2,NB
61 FORI=1TONB:INPUT#2,F$(I),G$(I):NEXT:CLOSE2
62 GOSUB247
63 FORI=1064TO1504:POKEI,32:NEXT
64 PRINT"␣␣␣DESIGNATION DE LA FICHE A CHANGER":POKE198,0
65 INPUT"      ";Y$
66 FORI=1TONB
67 IFF$(I)=Y$THENH=I:GOTO71
68 NEXT
69 PRINT"␣"TAB(3)"DESOLE,CETTE FICHE N'EXISTE PAS":POKE198,0:WAIT198,1
70 RETURN
71 PRINT"␣"F$(H):PRINTG$(H)
72 INPUT"MODIFICATION ";A$:IFA$="N"ORA$="NON"THENRETURN
73 INPUT"␣NVE ORIGINAL ";F$(H)
74 INPUT"␣NVE TRADUCTION ";G$(H)
75 PRINT"␣":GOSUB240
76 OPEN2,8,2,"␣␣:ENGLISH VOCA,S,W"
77 PRINT#2,NB
78 CR$=CHR$(13)
79 FORI=1TONB:PRINT#2,F$(I),"",G$(I)CR$;:NEXT:CLOSE2
80 RETURN
81 :
82 PRINT"␣"TAB(10)"␣ EXTENTION FICHER ␣␣␣"
83 GOSUB240
84 OPEN2,8,2,"␣:ENGLISH VOCA,S,R"
85 INPUT#2,NB

```


SESAME

```

86 FORI=1TONB: INPUT#2, F$(I), G$(I): NEXT: CLOSE2
87 GOSUB247
88 FORI=1064TO1463: POKEI, 32: NEXT: POKE198, 0
89 PRINT"XXXXXXXX"
90 FORI=0TO200
91 PRINT"X ENTREZ ← POUR SORTIR "
92 PRINT"Y ENTREZ ← POUR SORTIR Y": NEXT: PRINT"XXXXXXXX"
93 NB=NB+1
94 INPUT"X ORIGINAL X": F$(NB): PRINT
95 INPUT"X TRADUCTION X": G$(NB)
96 IFF$(NB)="←" THEN NB=NB-1: GOT098
97 PRINT"YYY": GOT093
98 PRINT"XXXXXXXX SAISIE TERMINEE ...": GOT076
99 REM-----
100 REM          FICHER EXPRESSIONS
101 REM-----
102 PRINT"Y"TAB(10)"X FICHER EXPRESSIONS "
103 PRINT"X01: CONSULTATION"
104 PRINT"X02: MODIFICATION"
105 PRINT"X03: EXTENTION"
106 PRINT"X04: MENU PRINCIPAL"
107 PRINTTAB(10)"X0MODE ";: INPUTA$
108 IFA$<"1"ORA$>"4" THEN23
109 A=VAL(A$): ONAGOSUB112, 127, 142, 11
110 GOTO101
111 :
112 PRINT"Y"TAB(10)"X CONSULTATION FICHER XXXX"
113 GOSUB240
114 OPEN2, 8, 2, "0: ENGLISH EXP, S, R"
115 INPUT#2, RB
116 FORI=1TORB: INPUT#2, F$(I), G$(I): NEXT: CLOSE2
117 GOSUB247
118 FORI=1064TO1463: POKEI, 32: NEXT
119 PRINT"X0"TAB(13)"(← POUR ARRETER)XXX"
120 FORI=1TORB
121 PRINT"XXXXXXXX FICHE "; I; "X"
122 PRINTF$(I): PRINTG$(I)
123 POKE198, 0: WAIT198, 1
124 GETA$: IFA$="←" THENRETURN
125 FORJ=1264TO1343: POKEJ, 32: NEXTJ
126 NEXTI: POKE198, 0: WAIT198, 1: RETURN
127 :
128 PRINT"Y"TAB(10)"X MODIFICATION FICHER XXXX"
129 GOSUB240
130 OPEN2, 8, 2, "0: ENGLISH EXP, S, R"
131 INPUT#2, RB
132 FORI=1TORB: INPUT#2, F$(I), G$(I): NEXT: CLOSE2: GOSUB247
133 FORI=1064TO1423: POKEI, 32: NEXT
134 INPUT"XXXXXXXX NO DE FICHE": N
135 PRINT"X" F$(N): PRINTG$(N)
136 INPUT"X MODIFICATION "; A$: IFA$="N"ORA$="NON" THENRETURN
137 PRINT"REFORMULATION: ": PRINT" " F$(N): INPUT"Y": F$(N)
138 PRINT" " G$(N): INPUT"Y": G$(N)
139 PRINT: GOSUB240: OPEN2, 8, 2, "@0: ENGLISH EXP, S, W": PRINT#2, RB
140 FORI=1TORB: PRINT#2, F$(I)", "G$(I)CHR$(13):: NEXT: CLOSE2
141 RETURN
142 :
143 PRINT"Y"TAB(10)"X EXTENTION FICHER XXXX"
144 GOSUB240

```

SESAME

```

145 OPEN2,8,2,"0:ENGLISH EXP,S,R":INPUT#2,TB
146 FORI=1TOTB:INPUT#2,F$(I),G$(I):NEXT:CLOSE2
147 GOSUB247
148 FORI=1064T01423:POKEI,32:NEXT
149 PRINT"XXXXXXXX"
150 FORI=0T0200
151 PRINT"ENTREZ ← POUR SORTIR "
152 PRINT"ENTREZ ← POUR SORTIR "]:NEXT:PRINT"XXXXXXXX"
153 TB=TB+1
154 PRINT"FICHE ";TB;:INPUTF$(TB):PRINT
155 INPUT".....":G$(TB)
156 IFF$(TB)="←"THENTB=TB-1:GOTO158
157 PRINT"III":GOTO153
158 PRINT"SAISIE TERMINEE ...":RB=TB:GOTO139
159 REM-----
160 REM          FICHER Q.C.M
161 REM-----
162 A$="":PRINT"]TAB(10)"# FICHER Q.C.M "
163 PRINT"X001:TEST CONNAISSANCE"
164 PRINT"X02:MODIFICATION Q.C.M"
165 PRINT"X03:EXTENTION Q.C.M"
166 PRINT"X04:MENU PRINCIPAL"
167 PRINT"X00"]TAB(12)"MODE ";:INPUTA$
168 IFA$<"1"ORA$>"4"THEN161
169 A=VAL(A$):ONAGOSUB171,196,222,11
170 GOTO161
171 :
172 PRINT"]TAB(10)"# TEST SUR Q.C.M XXXX"
173 GOSUB240
174 OPEN2,8,2,"ENGLISH QCM,S,R":INPUT#2,PO:FORI=1TOPO
175 INPUT#2,F$(I):INPUT#2,G$(I),H$(I),I$(I),J$(I),K(I):NEXT:CLOSE2:GOSUB247
176 FORI=1064T01424:POKEI,32:NEXT
177 PRINT"XXXXXXXXLE TEST COMMENCE"
178 PRINT"XXXX NE RENTREZ QUE LE NUMERO DE LA"
179 PRINT"REPONSE QUI VOUS SEMBLE EXACTE."
180 PRINT"X0PRET ?":POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
181 PRINT"]":SC=0
182 FORI=1TOPO:PRINTI": "F$(I)
183 PRINT"X00"]G$(I):PRINT"X01"]H$(I)
184 PRINT"X02"]I$(I):PRINT"X03"]J$(I)
185 A=0:INPUT"X00 REPONSE":A
186 IFA=K(I)THENSC=SC+1:A=0
187 PRINT"X0BONNE REPONSE:":K(I)
188 PRINT"X0N CONTINUE ?":POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:PRINT"]":NEXT
189 PRINT"X0FIN DU TEST":PRINT"X0000TOTAL DE PHRASES:"PO
190 PRINT"TOTAL DE BONNES REPONSES:":FORI=0T03000:NEXT:PRINTSC
191 PRINT"TOTAL DE MAUVAISES REPONSES:"PO-SC
192 IFFSC>PO/2THENPRINT"X0TEST FAVORABLE"
193 IFFSC=PO/2THENPRINT"X0TEST MOYEN"
194 IFFSC<PO/2THENPRINT"X0TEST DEFAVORABLE"
195 PRINT"X0RETURN POUR CONTINUER":POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:RETURN
196 :
197 PRINT"]TAB(10)"# MODIFICATION Q.C.M XXXX"
198 GOSUB240
199 OPEN2,8,2,"0:ENGLISH QCM,S,R"
200 INPUT#2,SB
201 FORI=1TOSB:INPUT#2,F$(I):INPUT#2,G$(I),H$(I),I$(I),J$(I),K(I):NEXT:CLOSE2
202 GOSUB247
203 FORI=1064T01463:POKEI,32:NEXT

```

SESAME

```

204 PRINT"NONO DE PHRASE ";:INPUTN
205 PRINT"X"F$(N)
206 INPUT"X"MODIFICATION ";A$:IFA$="N"ORAS$="NON"THENRETURN
207 PRINT"REFORMULATION:";PRINT "F$(N):INPUT"XXXXXXXXXXXX";F$(N)
208 IF LEN(F$(N))>70THENPRINT"TROP LONG";POKE198,0:WAIT198,1
209 IFLEN(F$(N))>70THENPRINT"TTTT":GOTO207
210 PRINT" G$(N):INPUT";G$(N)
211 PRINT" H$(N):INPUT";H$(N)
212 PRINT" I$(N):INPUT";I$(N)
213 PRINT" J$(N):INPUT";J$(N)
214 PRINT" K$(N):INPUT";K$(N)
215 PRINT";"TAB(10)" SAUEGARDE Q.C.M XXXXX"
216 GOSUB240
217 OPEN2,8,2,"@@:ENGLISH QCM,S,W"
218 PRINT#2,SB
219 FORI=1TOSB:PRINT#2,F$(I)CHR$(13);
220 PRINT#2,G$(I),"H$(I)","I$(I)","J$(I)","K$(I)CHR$(13);:NEXT:CLOSE2
221 RETURN
222 :
223 PRINT";"TAB(10)" EXTENTION FICHER "
224 PRINT"X":GOSUB240
225 OPEN2,8,2,"@:ENGLISH QCM,S,R":INPUT#2,FB:FORI=1TOFB
226 INPUT#2,F$(I):INPUT#2,G$(I),H$(I),I$(I),J$(I),K$(I):NEXT:CLOSE2:GOSUB247
227 FORI=1064T01463:POKEI,32:NEXT:POKE198,0
228 PRINT"XXXXXXXX":FORI=0T0200
229 PRINT" ENTREZ ← POUR SORTIR "
230 PRINT";"ENTREZ ← FOUR SORTIR ";:NEXT:PRINT"XXXXXXXX"
231 FB=FB+1
232 PRINT"XXXXXXXX":INPUT"PHRASE ";F$(FB)
233 PRINT"XXXXXXXX":INPUT"REP1";G$(FB):INPUT"REP2";H$(FB)
234 IFLEN(F$(FB))>70THENPRINT"TROP LONGTTTT":POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
235 IFLEN(F$(FB))>70THENPRINT";":GOTO232
236 INPUT"REP3";I$(FB):INPUT"REP4";J$(FB):INPUT"N REP";K$(FB)
237 IFF$(FB)="←"THENFB=FB-1:GOTO239
238 PRINT"TTTTTT":GOTO231
239 PRINT"SAISIE TERMINEE ...":GOTO215
240 REM-----
241 REM SOUS PROGRAMMES
242 REM-----
243 PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE FICHER":PRINT"ET PRESSEZ RETURN"
244 POKE54272+24,15:POKE54272+5,15:POKE54272+6,68:POKE54272+1,79:POKE54272,62
245 POKE54272+4,33:FORI=0T0200:NEXT:POKE54272+4,0:POKE54272+5,0:POKE53272+6,0
246 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0:RETURN
247 :
248 PRINT"RECHARGEMENT TERMINE":PRINT"PRESSEZ RETURN"
249 GOTO244

```



Poursuite

Poursuivi par un gros vilain monstre affamé, vous devez collecter les étoiles disséminées dans un labyrinthe afin de passer aux niveaux supérieurs.

Vous disposez de quatre vies,
mais la simplicité du programme vous permet de modifier
facilement ce nombre, ainsi que d'autres paramètres.

```

10 ' POURSUITE
100 KEY DEF 72,1,240
110 KEY DEF 73,1,241
120 KEY DEF 74,1,242
130 KEY DEF 75,1,243
140 VIE=4
150 INK 0,0
160 INK 1,6
170 INK 2,9
180 INK 3,2
190 BORDER 0:MODE 1:PAPER 0:CLS
200 DIM TA$(20,24)
210 GOSUB 1270
220 COL=2:XB=6:YB=8:GOSUB 1130
230 COL=1:XM=19:YM=19:GOSUB 1200
240 WHILE VIE>0
250 TP=TP+1:IF TP=3 THEN TP=1:GOTO 470
260 IF XB=XM THEN 370
270 IF XB>XM THEN 320
280 TR$=TA$(XM-1,YM)
290 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 370
300 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
310 XM=XM-1:GOSUB 1200:GOTO 370
320 IF XB<XM THEN 370
330 TR$=TA$(XM+1,YM)
340 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 370
350 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
360 XM=XM+1:GOSUB 1200
370 IF YB=YM THEN 470
380 IF YB>YM THEN 430
390 TR$=TA$(XM,YM-1)
400 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 470
410 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
420 YM=YM-1:GOSUB 1200:GOTO 470
430 TR$=TA$(XM,YM+1)
440 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 470
450 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
460 YM=YM+1:GOSUB 1200
470 A$=INKEY$
480 IF A$<>CHR$(240) THEN 540
490 TS$=TA$(XB,YB-1)
500 IF TS$="1" THEN 720
510 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB,YB-1)=" "
520 COL=0:GOSUB 1130
530 COL=2:YB=YB-1:GOSUB 1130
540 IF A$<>CHR$(241) THEN 600
550 TS$=TA$(XB,YB+1)
560 IF TS$="1" THEN 720
570 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB,YB+1)=" "
580 COL=0:GOSUB 1130
590 COL=2:YB=YB+1:GOSUB 1130
600 IF A$<>CHR$(242) THEN 660
610 TS$=TA$(XB-1,YB)
620 IF TS$="1" THEN 720
630 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB-1,YB)=" "
640 COL=0:GOSUB 1130
650 COL=2:XB=XB-1:GOSUB 1130
660 IF A$<>CHR$(243) THEN 720
670 TS$=TA$(XB+1,YB)
680 IF TS$="1" THEN 720

```

SESAME

```

690 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB+1,YB)=" "
700 COL=0:GOSUB 1130
710 COL=2:XB=XB+1:GOSUB 1130
720 IF SC=NBT THEN 960
730 IF XB=XM AND YB=YM THEN 750
740 WEND
750 LOCATE XM,YM
760 PEN 1
770 PRINT CHR$(224)
780 FOR I=1 TO 200:SOUND 4,1+I*5,3:NEXT
790 PEN 0
800 LOCATE XM,YM:PRINT " "
810 LOCATE 30+VIE-1,18:PRINT " "
820 VIE=VIE-1
830 IF VIE>0 THEN 220
840 MODE 0:INK 1,24:PEN 1:CLS
850 LOCATE 5,5
860 PRINT "SCORE:";SCO
870 FOR I=1 TO 100:SOUND 4,1500,3:NEXT
880 MODE 0
890 SOUND 4,50,50
900 LOCATE 5,5
910 INPUT "UNE AUTRE ";R$
920 R$=UPPER$(R$)
930 IF R$="O" THEN RUN
940 IF R$="N" THEN MODE 2:END
950 GOTO 840
960 MODE 0:INK 1,24:PEN 1:CLS
970 IF NOTB<=3 THEN 1050
980 LOCATE 8,5:PRINT "MOUAAIS"
990 LOCATE 5,7:PRINT "C'EST PAS MAL"
1000 FOR I=1 TO 50
1010 SOUND 4,500-I*5,5
1020 SOUND 1,500+I*5,3
1030 NEXT
1040 GOTO 840
1050 ERASE TA$
1060 GOTO 150
1070 SC=SC+1
1080 SCO=SC*100
1090 SOUND 4,25,20
1100 LOCATE 30,6
1110 PEN 2:PRINT SCO
1120 RETURN
1130 PEN COL
1140 BPAS=BPAS+1
1150 IF BPAS=3 THEN BPAS=0
1160 LOCATE XB,YB
1170 PRINT CHR$(249+BPAS)
1180 SOUND 1,200+BPAS*10,5
1190 RETURN
1200 PEN COL
1210 LOCATE XM,YM
1220 PRINT CHR$(225)
1230 VAR=VAR+1
1240 IF VAR=5 THEN VAR=1
1250 SOUND 2,1000-VAR*50,5
1260 RETURN
1270 NOTB=NOTB+1
1280 IF NOTB>3 THEN 960
1290 MODE 0:PEN 2
1300 LOCATE 5,5
1310 PRINT "TABLEAU ";NOTB
1320 FOR I=1 TO 100:SOUND 4,250+RND(TIME)
*100,3:NEXT:MODE 1
1330 FOR LI=1 TO 24
1340 FOR COL=1 TO 20
1350 READ TR$
1360 TA$(COL,LI)=TR$
1370 IF TR$=" " THEN PEN 0:LOCATE
COL,LI:PRINT " "
1380 IF TR$="*" THEN PEN 2:LOCATE
COL,LI:PRINT "":NBT=NBT+1
1390 IF TR$="1" THEN PEN 3:LOCATE
COL,LI:PRINT CHR$(143)
1400 NEXT
1410 SOUND 4,120+LI*10,4
1420 NEXT
1430 LOCATE 24,6:PEN 2
1440 PRINT "SCORE ";SCO
1450 LOCATE 24,18
1460 PRINT "VIES"

```

SESAME

1470 LOCATE 31,18
1480 PRINT STRING\$(VIE-1,CHR\$(249))
1490 RETURN
1500
1510 DATA 1,1
1520 DATA 1,*, , , 1, 1, , , 1, , , , , *,1
1530 DATA 1, , 1, , 1, , 1, , , 1, , 1,1,1, , 1, 1
1540 DATA 1, , 1, , , , 1, , 1, , 1, , , 1, , , 1
1550 DATA 1, , 1,1,1,1, , , 1, , , 1, , 1,1, , 1
1560 DATA 1, , 1, , , , , , 1, , , 1, , , , , 1
1570 DATA 1, , 1, , 1, , 1,1,1,1, , 1,1,1, , , 1,1,1,1
1580 DATA 1, , 1, , 1, , , , , , , , , , , 1
1590 DATA 1, , , 1,1,1, , 1, , 1, , 1,1, , 1,1, , 1
1600 DATA 1,1,1, , 1, , , 1, , 1, , , 1, , , 1, 1
1610 DATA 1, , 1, , 1, , 1,1,1, , 1,1,1, , 1, , 1, 1
1620 DATA 1, , 1, , , , , *, , , , 1, , 1,1, , 1
1630 DATA 1, , , 1, , 1,1,1, , 1,1,1, , 1, , , , 1
1640 DATA 1, , 1,1,1, , , 1, , 1, , , 1, , 1, , 1
1650 DATA 1, , 1, , 1,1, , , 1, , 1, , 1,1,1, , 1, , 1
1660 DATA 1, , 1, , , , , , , , , , , 1, , 1
1670 DATA 1, , 1, , 1, , 1,1,1,1,1,1,1,1, , 1, , 1
1680 DATA 1, , , , , , , , 1, , , , , 1, , 1
1690 DATA 1,1,1,1, , 1,1, , 1, , 1, , 1,1,1,1, , 1
1700 DATA 1, , , , , , , 1, , 1,1, , , , , , 1
1710 DATA 1, , 1, , 1,1,1, , 1, , , , , 1, , 1,1,1,1
1720 DATA 1, , 1, , 1, , 1,1,1,1,1,1,1,1, , 1, , 1
1730 DATA 1,*, , , 1, , , , , , , 1, , , , , *,1
1740 DATA 1,1
1750
1760 DATA 1,1
1770 DATA 1, , , , , , , 1, , , , , , , , 1,1
1780 DATA 1, *,1, , , 1, , 1, , 1,1,1, , , , 1,*,1,1
1790 DATA 1, , , 1, , , 1, , , , 1,1,1,1,1, , 1
1800 DATA 1, , 1,1,1, , 1, , 1,1,1, , 1, , , 1,1, , 1
1810 DATA 1, , , , , 1, , , , , 1, , 1, , , , 1
1820 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1, , 1, , , , , 1,1, , 1,1,1
1830 DATA 1, , , 1, , , 1, , 1,1,1, , , 1, , 1, 1
1840 DATA 1, , 1,1,1, , 1,1,1, , , , , , 1, , 1, 1
1850 DATA 1, , , , , , , , 1,1,1,1, , 1, , , , 1
1860 DATA 1, , 1,1,1,1,1, , 1, , , , , 1, , , , 1,1,1
1870 DATA 1,*, , 1, , , , 1,*, , 1, , 1, , 1, *,1
1880 DATA 1,1, , 1, , 1, , , 1, , 1, , 1, , 1, 1
1890 DATA 1,1, , 1, , 1, , , , 1, , , , 1, , , 1
1900 DATA 1,1, , , , , , 1,1,1,1,1, , 1,1,1, , 1,1,1
1910 DATA 1,1,1,1,1,1, , 1, , , , , , , , , 1
1920 DATA 1, , 1, , , , , 1, , 1,1,1, , 1, , , , 1
1930 DATA 1, , , 1, , 1,1,1, , , , 1, , 1, , 1,1,1
1940 DATA 1, , 1,1,1, , , , , , 1,1, , , , , 1
1950 DATA 1, , , 1, , 1,1, , 1, , 1,1, , 1,1,1, , 1
1960 DATA 1, , 1,1,1, , , , , 1, , 1,1, , , 1, , 1
1970 DATA 1, *,1, , 1, , 1, , , , , 1, , 1,*, , 1
1980 DATA 1, , , , 1, , , , , 1, , 1, , , , 1
1990 DATA 1,1
2000
2010 DATA 1,1
2020 DATA 1,*, , , , , 1, , , 1, , , , 1,1, , *,1
2030 DATA 1, , 1,1,1,1, , 1,1,*, , , 1, , , , , 1
2040 DATA 1, , , , 1, , , , 1,1,1,1, , 1,1,1,1,1
2050 DATA 1, , , 1, , 1, , 1, , 1, , , , , , 1
2060 DATA 1,1, , 1, , 1,1, , 1, , , , , 1,1,1,1,1, 1
2070 DATA 1, , 1, , , , 1, , 1, , 1, , , , , 1
2080 DATA 1, , 1,1,1,1,1, , 1, , 1, , , , , , 1
2090 DATA 1, , 1, , 1,1,1,1,1,1, , 1,1,1,1, , 1,1
2100 DATA 1, , , , , , 1, , 1, , , , 1, , , , 1
2110 DATA 1,1,1,1,1,1, , 1, , 1, , 1, , 1,1,1, , 1
2120 DATA 1, , *,1, , 1, , *,1, , 1, , , *,1, , 1
2130 DATA 1, , 1, , 1, , 1, , , 1, , , , 1,1,1, , 1
2140 DATA 1, , 1, , , , 1,1,1, , 1,1,1, , , 1, , 1
2150 DATA 1, , 1, , 1,1,1,1,1, , , , 1,1,1, , 1, , 1
2160 DATA 1, , , , , 1, , , , 1, , 1, , , , , 1
2170 DATA 1, , , 1,1, , 1,1, , 1,1,1, , 1, , 1,1,1, , 1
2180 DATA 1,1,1,1, , , , , 1, , , , 1, , , , 1
2190 DATA 1, , , , 1, , 1, , 1, , 1, , 1,1,1, , 1
2200 DATA 1, , , 1,1,1, , 1, , , , , 1, , , , , 1
2210 DATA 1, , 1,1, , , 1,1,1,1,1,1, , , 1,1,1, , 1
2220 DATA 1, *,1, , 1,1,1, , *, , 1, , 1, , , 1, , 1
2230 DATA 1, , 1, , , , , , , , 1, , , , , *,1
2240 DATA 1,1

N'oubliez pas!

TILT

MICROLOISIRS

AMSTRAD / APPLE II /
ATARI ST / ATARI XL / COMMODORE 64 /
COMMODORE 128 / EXL 100 / M.S.X.
ORIC-ATMOS / PC IBM ET COMPATIBLES / QL /
SPECTRUM / THOMSON / ZX81

240

PAGES

DE LISTINGS



FRANCE 12 FF - SUISSE 12 FF - CANADA 6 \$ - ESPAGNE 150 Ptas

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TAM-TAM SOFT

HIT PARADE DES BOUTIQUES

- | | |
|--------------------------------|------------------|
| 1 - IKARI WARRIORS | ELITE |
| 2 - THEY SOLD
A MILLION III | THE HIT SQUAD |
| 3 - GREEN BERET | IMAGINE |
| 4 - WORLD GAMES | EPYX |
| 5 - WINTER GAMES | EPYX |
| 6 - GRAND PRIX 500 CC | MICROIDS |
| 7 - SRAM | ERE INFORMATIQUE |
| 8 - TENNIS 3D | LORICIELS |
| 9 - SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 10 - THE PAWN | RAINBIRD |

HIT PARADE DES LECTEURS

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1 - GHOST'N GOBLINS | ELITE |
| 2 - COMMANDO | ELITE |
| 3 - WINTER GAMES | EPYX |
| 4 - CAULDRON II | PALACE SOFTWARE |
| 5 - SILENT SERVICE | MICROPROSE |
| 6 - BOMB JACK | ELITE |
| 7 - GRAND PRIX 500 CC | MICROIDS |
| 8 - IKARI WARRIORS | ELITE |
| 9 - CRAFTON AND XUNK | ERE INFORMATIQUE |
| 10 - WORLD GAMES | EPYX |

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à ce hit-parade:

FNAC Paris (Etoile), Lille,
Lyon, Toulouse, Mulhouse.
ELECTRON, Paris 17e. TEMPS X,
centre commercial de la Part
Dieu, Lyon. EDEN COMPUTER,
Paris 12e. GAMMA ELECTRONIQUE,
Saint Brieuc. J.B.G.
ELECTRONIQUE, Paris 14e. ERE
BINAIRE, Lisieux. AUDITORIUM 4,
Périgueux. MAJUSCULE
INFORMATIQUE, Brest. JEAN LOUIS
DAVAGNIER, Gap. ULTIMA, Paris
2e. QUATRIEME DIMENSION,
Marseille. PIXISOFT, Toulouse.
COCONUT, Paris 16e.

SANYO-CLUB

Nous avons appris récemment la création d'un club destiné aux utilisateurs d'ordinateurs compatibles MS-DOS Sanyo MBC 55X. Le club édite un bulletin bimestriel dispensant des informations techniques et met au service de ses adhérents un service de petites annonces, une assistance par courrier et une logithèque comprenant jeux, utilitaires et langages... Certains de ces programmes, distribués dans l'esprit "domaine public", sont spécifiquement destinés aux IBM PC. Sanyo-Club, 1 rue de Clémerville, 34000 MONTPELLIER

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois.

1 _____ 2 _____
3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____

Facultatif: Nom _____ Tél _____

Adresse _____

Envoyez-nous le bon à découper ci-dessus à TILT, 2 rue des Italiens
75009 PARIS.

ATARI
PROMOTION
520STF+ NONITEUR
COULEUR
THOMSON
5990.FRS
FERME LE DIMANCHE ET LUNDI

ED'EN
COMPUTER
102 Av du Gal M.BIZOT
75012-PARIS-

**DINGUES DE
L'AMIGA ET
DE SES SOFTS
VENEZ TOUS
LE PIED !!**
TEL: 43.42.22.50
OUVERT: 10HA 12H, 14HA 19H

VOUS DESIREZ UN CREDIT? Accord immédiat sur place à partir de : **1500.FRS**
Toute notre Gamme: **AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - COMPATIBLE PC XT**
Votre ordinateur est en panne? **2 à 3 jours de délais maximum au prix le plus juste**
Nos Services plus **OCCASION. DEPOT-VENTE. REPRISE** de vos anciens ordinateurs

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**
PAIEMENT C.BLEU

OCCASIONS DU MOIS
PAYER JUSQU'à - 50% DU NEUF

DISQUETTES BOITE DE 10
5.1/4 DD **49FR** - FUJI 3.1/2 **169FR**

TRANSFORMATIONS
520STF Gonflé à 1024K: **750F**
520ST Gonflé à 1024K: **1150F**
Montage en 48 Heures **MAXI**

COMMODORE AMSTRAD ATARI AMIGA

NOS LOGICIELS NOUVEAUX SONT ARRIVES

TELEPHONEZ: 43 42 22 50

TAM-TAM SOFT

ELECTRON

Avalanche de nouveautés pour ST chez Electron. Pour le hard, l'émulateur Mac à 1 690 francs et l'émulateur PC à 1 500 francs. Bien entendu, les kits d'extension mémoire sont toujours disponibles. Côté jeux: Flight Simulator II, Gato, Orbiter, King Quest 3, Super Cycle, Chessmaster 2000, Donald Duck... Mais, les applications plus sérieuses ne sont pas oubliées: Degas Elite, Art Director, Film Editor, Aegis Animator et VIP enfin sous GEM. Enfin, il est toujours bon de signaler la compétence technique du SAV Electron (dommage que la rapidité ne soit pas toujours à la hauteur: et notre imprimante?).

AMSTRAD EXPO/ OPERATION MARKETING

Fin novembre, l'exposition Amstrad ouvre ses portes. C'est le règne des revendeurs qui présentent peu de nouveautés mais font marcher le tiroir caisse. Pince "Thingy" (collées au-dessus de l'écran, elles permettent d'accrocher un document à portée des yeux pour 100 francs), caches

plastiques pour protéger le clavier de vos 464, 664 ou 6128 pour 90 francs ou encore ce scanner fixé sur l'imprimante qui digitalise une photo en cinq minutes et avale par la même occasion 16 Ko de mémoire. (Logiciel plus lecteur optique "Semaphore" 790 francs). Côté éditeurs, Loricels et son castel médiéval, Infogrames et ses Passagers du Vent en chair et en os, et Cobra Soft avec son ancre de meurtriers en série déploient des stands prestigieux sans nouveaux produits. Ubi Soft fait des gaffes en compagnie de Gaston (un Cluedo amélioré qui reprend les gags de Franquin) et joue du sabre dans "Fer et Flamme". Pour les périphériques haut de gamme Merci propose un disque dur 10 mégas pour PCW à 11 600 francs TTC soit le double du prix de la machine et un réseau local qui relie votre 464 à un IBM XT ou AT en passant par Apple et Apricot. ESAT Software offre absolument tous les utilitaires nécessaires à la copie de sauvegarde avec la mauvaise foi obligatoire dans leur situation. Un stand pris d'assaut numérise votre portrait pour un franc avec VIDI (vidéo digitiser) de CIC, un

digitaliseur d'images pour CPC vendu avec Page Maker pour 1 500 francs ou 1 150 francs seul. (CICI 25 rue La Boétie 75008. Tél (1) 45 80 96 61). Citons enfin le club Acacias rencontré sur l'exposition (151 av. du Maréchal Juin. Cannes. Tél 93 94 39 12). Que les Amstradiens habitant loin de la capitale se rassurent, ils n'ont rien raté: aucune annonce fracassante, peu de nouveautés et des promotions de 5 francs magnanimement allouées par les revendeurs. Tout ça ne vaut pas un billet de train.

MINI ECRAN POUR CANAL +

Canal + a mis en place un service télématique. Pour l'obtenir: faites le 3615 et CPLUS. Ce serveur propose de nombreuses infos sur le sport, le cinéma, le shopping et même le "Top 50". Plusieurs jeux aussi et une boîte aux lettres. De plus, tout ce qu'il faut savoir sur le décodeur est expliqué en détail (abonnement, service après-vente, etc). Enfin, Canal + utilisera le Minitel pour un jeu de réseau, des émissions interactives et autres.



MICRO PROGRAMMES 5
82-84, bd des Batignolles
75017 Paris. Tél. : 42.93.24.58
Métro : VILLIERS

OFFRE SPECIALE
En fonction
des stocks disponibles

Pour **4990 F TTC**, emportez
L'AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

avec
L'IMPRIMANTE EP 80+

(imprimante 100 cps, différentes polices de caractères, compatible tous ordinateurs centronics parallèle, 80 colonnes, bi-directionnelle, friction et traction, modèle luxe, etc.)

ou
Pour **1490 F TTC**, au lieu de 2690 F
L'IMPRIMANTE EP 80+ seule.

EGALEMENT à votre disposition notre gamme d'ordinateurs Amstrad du CPC 464 au PC 1512, de périphériques, accessoires, logiciels, livres, etc.



Imprimante
EP 80+

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE à nous retourner :

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Tél. _____

Je commande (cochez)

Je commande l'ensemble CPC 6128 couleur avec imprimante EP 80+

Je commande l'imprimante EP 80+ seule

+ Port : Imprimante seule 120F - CPC 6128 couleur + imprimante 180F

Ci-joint règlement de : _____ F TTC par : _____

DESIGN ET INFORMATIQUE

L'ENSCI, premier établissement public d'enseignement supérieur de création industrielle, présente au Centre national d'Arts plastiques une vingtaine de travaux et de projets d'élèves dont certains ont déjà été primés lors de concours internationaux.

L'ENSCI se particularise par le recrutement sur concours de ses étudiants bacheliers ou diplômés de l'enseignement supérieur, ainsi que par les rapports privilégiés qu'elle entretient avec l'industrie. De nombreux industriels font d'ores et déjà appel à l'école pour le design de leurs produits.

Après une sélection des demandeurs, l'école passe un contrat avec l'entreprise et constitue une équipe de projet sous la responsabilité d'un directeur d'unité. Il est souvent fait appel à la CAO pour les phases de développement.

L'informatique tient une place importante dans l'enseignement dispensé: cours de programmation, utilisation de logiciels de dessin, réalisation de projets à l'aide d'outils complémentaires tels que la vidéo, les palettes graphiques, et ce avec un matériel haut de gamme: trois postes de travail Matra Datavision connectés à un ordinateur Vax 750, dotés du système Euclid ainsi que trois postes de travail SUN en réseau avec le Vax. Les micro-ordinateurs sont des Apple II, Macintosh et PC AT. Exposition jusqu'au 15 janvier, Hall du C.N.A.P., 27 rue de l'Opéra, 75001 PARIS.

Ecole nationale supérieure de Création industrielle, 48 rue ST Sabin, 75011 PARIS. Tél: (1) 43.38.09.09

BIENTOT SUR VOS ECRANS

Les premiers programmes Cinemaware (sous-marque de Master Designer Software) sont enfin commercialisés outre-Atlantique. Defender of the Crown, sur Amiga, vous plonge dans le Moyen Age. S'inspirant d'Ivanhoë et de Robin des bois, il est le premier à tirer partie des capacités de la machine. King of Chicago, sur Mac, propose une ambiance qui ne dépaysera pas les amateurs de polar. Corruption, prohibition, truands, sont au rendez-vous. L'humour aussi. Changement de décor avec S.D.I sur ST qui vous propulse au milieu de la guerre des étoiles. Evitez-vous la troisième guerre mondiale? Ces

programmes possèdent plusieurs points communs: graphismes et animation de très grande qualité et bande sonore réaliste. Bref: les programmes Cinemaware, bientôt sur vos écrans!

SOFT DRUGS

A une époque qui voit le gouvernement enfermer les drogués -ceci contre l'avis des plus grands spécialistes- d'autres privilégient la prévention et l'information. C'est le cas de notre confrère Théorème, spécialisé dans l'informatique éducative, et des éditions Hatier qui ont lancé le 25 novembre 1986 un concours intitulé "L'intelligence contre la drogue", sous le patronage du ministère de l'Education nationale. Les personnes désirant participer à ce concours (enseignants, élèves ou parents), devront envoyer au magazine Théorème un scénario attrayant et explicatif permettant l'ouverture à l'école d'un débat sur les dangers de la toxicomanie. Le vainqueur sera désigné au mois de mars par un jury réunissant spécialistes médicaux et informatiques, parents, enfants, représentants du ministère. Un logiciel, réalisé d'après le scénario retenu, sera diffusé gratuitement auprès de l'ensemble des établissements scolaires. Le gagnant bénéficiera d'un voyage de huit jours en Egypte pour deux personnes. Le règlement du concours est à demander au magazine Théorème, 185 avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Les scénarios doivent parvenir à cette adresse avant le 16 janvier 1986.

OUI NIDE IOU

En vue de la réalisation d'un dossier sur la micro-édition, Tilt lance un appel à ses lecteurs. Si vous possédez des logiciels comme Print Shop, Page Maker ou autres, faites-nous part de vos impressions (qualité et potentialité du programme, détail de l'équipement utilisé, coût de votre installation...). Et, bien sûr, envoyez-nous vos oeuvres!

SIX JEUX POUR QDD

Bonne nouvelle pour les possesseurs de Thomson équipés de QDD, FIL propose sur ce format les produits suivants: N°10, Runway 2, Super Tennis, Green Beret, Beach Head et Vol Solo. Enfin, les compilations N°10/Beach Head, Vol Solo/La nuit des templiers, Carte du ciel/Super Tennis et Blitz sont disponibles sur disquettes 3 pouces et demi.

ENTENDEMENT SYNTHETIQUE

Infogrames vient de se doter d'une division "Intelligence artificielle" comptant aujourd'hui sept personnes. Les axes de développement toucheront dans un premier temps l'univers des applications professionnelles. Le département s'emploiera à des activités diverses: recherche, conseil auprès des entreprises, mais aussi commercialisation d'une gamme de softs professionnels à moins de 5 000 francs. Question: l'intelligence artificielle va-t-elle aussi révolutionner les jeux d'aventure?

LA FNAC ENQUETE

La FNAC a récemment publié les résultats d'une enquête sur le comportement de ses acheteurs. L'échantillon statistique est de 3 300 personnes possesseurs d'ordinateurs depuis fin 85. Il en ressort que l'acheteur type est relativement jeune (54 % de moins de 35 ans), en général masculin et que son niveau d'instruction est à 77 % égal ou supérieur au secondaire. C'est probablement ce qui explique qu'environ 70 % des acheteurs ont écrit au moins un programme. Enfin, il est à noter que le prix et la logithèque sont déterminants pour le choix d'une machine.

AMSTRAD EN GARD

L'Amstrad Computer Corporation organise un salon Amstrad du 10 au 12 janvier au foyer socio-culturel de Saint-Hippolyte-du-Fort dans le Gard. Une quinzaine de stands et une vingtaine d'ordinateurs sont attendus. Pour plus d'information: ACC. 22, rue André Gaches, 30170 Saint-Hippolyte-du-Fort. Tél: 66.77.26.73.

A PARI TENU, ATARI GAGNE

Il semble que le pari d'Atari soit gagné. En 1984, Jack Tramiel rachète les activités Atari déficitaires (1 million de dollars de perte par jour!). En 1986: 12,4 millions de dollars de bénéfice pour les six premiers mois de l'année. Cela a permis une introduction en bourse de la société. Suite à la vente de 4,5 millions de titres, 51 millions de dollars ont été récoltés. Le principal actionnaire reste Jack Tramiel, possesseur de 53 % du capital d'Atari. Enfin, signalons qu'au 15 septembre 1986, le parc total de ST s'élevait à environ 150 000 machines.

BANC D'ESSAI



Apple II GS

les dieux sont tombés sur la tête

Bizarre, bizarre ! Le nouvel Apple II GS nous laisse perplexe. Trop fermé, cher, cet ordinateur aux performances correctes, sans plus, ne bénéficie pas d'un positionnement clair. A qui s'adresse-t-il ? Sa compatibilité est-elle un argument de vente ? Peut-il lutter contre les Atari ST ou les compatibles PC ?

Tilt pose les vraies questions... et y répond.

Ce nouvel Apple a une lourde tâche : respecter la tradition et prouver que son fabricant est désormais un grand de l'informatique. Hélas, les génies ne sont plus là... L'esprit pionnier de Woz et de Jobs n'anime plus la firme de Cupertino. Résultat : une machine « marketing » assez moyenne. Bien sûr l'Apple II GS est un 16 bits. Oui, il possède une bonne compatibilité avec les Apple II. Mais, il fait bien triste figure face aux géniaux Macintosh et aux indestructibles IIe. Pourquoi ? La raison en est simple : bien que séduisant sur le papier, il est

truffé de défauts divers qui rendent son prix tout simplement scandaleux. De plus, il semble beaucoup moins robuste que ses prédécesseurs. Mais, ne brûlons pas les étapes. En France, il existe un « pack » avec un II GS, 512 Ko de Ram, 128 Ko de Rom, un lecteur de disquettes, un clavier « azerty », une souris, deux logiciels (GS Paint et GS Write et un écran). D'un design agréable, il se présente en quatre volumes. En effet, les drives (trois et demi ou cinq un quart) ne sont pas intégrés dans le boîtier principal. Résultat : une machine assez encombrante. Le clavier « azerty » fait penser à celui du IIc.

Détachable et plus complet, il possède un pavé numérique. Son toucher agréable permet une frappe plus rapide et entraîne peu d'erreurs. Cependant, son câble de liaison est trop court. Le boîtier, de forme carrée et de couleur blanche, supporte sans broncher un moniteur. Mais, pourquoi avoir placé

l'interrupteur sur la face arrière côté nord, nord-ouest ? De plus, le système d'ouverture du boîtier par deux languettes de plastique, semble d'une solidité bien relative...

Compatibilité

Le II GS et un ordinateur 16 bits compatible avec les IIc (machines 8 bits). Comment ce miracle est-il possible ? Ceci est dû à l'utilisation d'un 65C816. Ce processeur 16 bits peut se comporter comme un 65C02 (on parle d'émulation), dans ce cas on se trouve en présence d'un Apple II tout simple. En revanche, l'utilisation de ce processeur en mode 16 bits transforme la machine en Apple II GS. Cependant, à l'image du 8088 utilisé pour les PC, ce n'est pas un vrai 16 bits car utilisant un bus de données à 8 bits. Mais peu importe ces considérations techniques : l'essentiel est que ça fonctionne ! C'est pour cela qu'un nombre impressionnant de co-processeurs sont présents. Afin d'assurer une compatibilité maximale (au niveau des adresses) avec le IIc, les concepteurs ont ajouté le Mega II. Résultat : environ quatre-



BANC D'ESSAI

vingt-quinze pour cent des softs *Apple II* tournent sur le GS. Pour les entrées/sorties, un circuit dénommé IWM a été développé. Il s'occupe, notamment des lecteurs de disquettes. Les performances sonores sont dues à un circuit Ensoniq et aux 64 Ko de Ram qui lui sont dédiés. Autre co-processeur : le VGC est utilisé pour les nouveaux modes graphiques.

Points forts

D'après Apple, un des nouveaux points forts du GS est son aptitude au graphisme. En effet, la palette propose 4096 teintes différentes. Les résolutions proposées sont de 320 par 200 et 640 par 200 avec respectivement seize et quatre couleurs. Contrairement à l'*Apple IIc*, la qualité des circuits vidéo ne peut être prise en défaut. Les couleurs sont nettes et parfaitement saturées. De plus, il offre un affichage de grande qualité (pas de papillotements) grâce à un très bon moniteur. Cependant, les capacités du *II GS* en matière de graphisme sont quelque peu

RADIOSCOPIE

Origine : USA.

Microprocesseur : 65C816

Mémoire morte : 128 Ko

Mémoire vive : 512 Ko extensibles à 8 Mégas

Haute résolution : 640 par 200 en 4 couleurs

Palette : 4096 teintes

Connexion TV : Péritel ou vidéo composite

Son : 16 voix. Sortie sur HP interne, casque

ou HP externe

Joystick : port intégré

Crayon optique : option

Cartouches : 6 slots internes

Mémoire de masse : Disquettes 3 1/2 ou 5 1/4

Prix : 15 300 F avec moniteur N et B ;

18 900 F avec moniteur couleur ; environ 9 500 F

pour l'unité centrale.

usurpées. En effet, une machine comme l'*Atari* propose des résolutions identiques. Bien sûr, sa palette n'est que de 512 couleurs, mais le prix du *520 ST* est d'environ 4 000 F TTC... De plus cet ordinateur propose un mode écran inaccessible au *II GS* : 640 par 400 en monochrome. La seconde comparaison possible concerne l'*Amiga*. Livré dans la même configuration que le GS, il propose une résolution de 640 par 400 en 16 couleurs parmi 4096. Soit quatre fois plus que le *II GS*... Evidemment, il est toujours possible de reprocher à ces machines leur logithèque restreinte, défaut que le *II GS* gomme grâce à sa compatibilité *IIe*. Mais, c'est oublier un peu rapidement que les programmes pour *IIe* ne profitent pas de ces modes écrans. De plus, il est assez piquant de voir que le *PC Amstrad* possède de meilleures capacités graphiques et que sa compatibilité *PC* lui donne accès à un nombre impressionnant de programmes en tous genres (il en est de même pour le *X Press 16* de Spectravideo). Enfin, nous nous limitons ici à des comparaisons techniques et non de prix... Le second cheval de bataille du GS est le son. Contrairement au graphisme, il propose des capacités réellement étonnantes. La partie sonore est gérée par un circuit Ensoniq. De plus, 64 Ko de Ram lui sont dédiés. Tout ceci permet d'obtenir seize voix totalement indépendantes. Le *II GS* est, sans conteste l'ordinateur le plus évolué pour le son. Ainsi, une démonstration propose un exemple de numérisation.

Un morceau de musique moderne est reproduit avec une grande fidélité : les instruments se détachent parfaitement les uns des autres, les voix humaines sont nettes, etc. Trente-cinq secondes de musique digitalisée nécessitent une disquette trois et demi (c'est-à-dire 800 Ko) ! Contrairement à beaucoup, l'*Apple II GS* possède de nombreuses interfaces en version de base. Sur la face arrière nous trouvons deux sorties sérielles aux connecteurs bizarroïdes (Modem et imprimante). Il est possible d'en configurer une en sortie « Appletalk. » Ensuite nous trouvons un port joystick identique à celui des *IIe*, une prise de clavier, et une sortie casque. Un connecteur type Canon permet le branchement des lecteurs de disquettes trois et demi ou cinq un quart. Deux sorties vidéo : vidéo composite et sortie RVB (avec, de nouveau une prise Canon). Les possibilités d'extensions ne s'arrêtent pas là car le *II GS*, comme ses ancêtres, possède des slots internes. Ils acceptent la quasi-totalité des cartes prévues pour les *IIe*. Cependant deux remarques s'imposent. La première concerne la largeur des connecteurs qui semble légèrement inférieure à celle des *IIe*. (il est nécessaire de foncer lors de l'introduction de ces cartes). La seconde remarque s'adresse à la carte mère. Qu'il est beau ce circuit avec sa fine sérigraphie et ses nombreux « Flat Pack » ! Hélas, moins solide que celui des *IIe*, il se courbe lors de l'introduction ou en retrait des cartes d'extension. Résultat ? Des circuits intégrés, en boîtier « Flat Pack », sont soumis à rude épreuve et leurs soudures risquent de lâcher sous l'effet de ces pressions mécaniques. Il semble donc que la fiabilité de la carte mère puisse être prise en défaut.

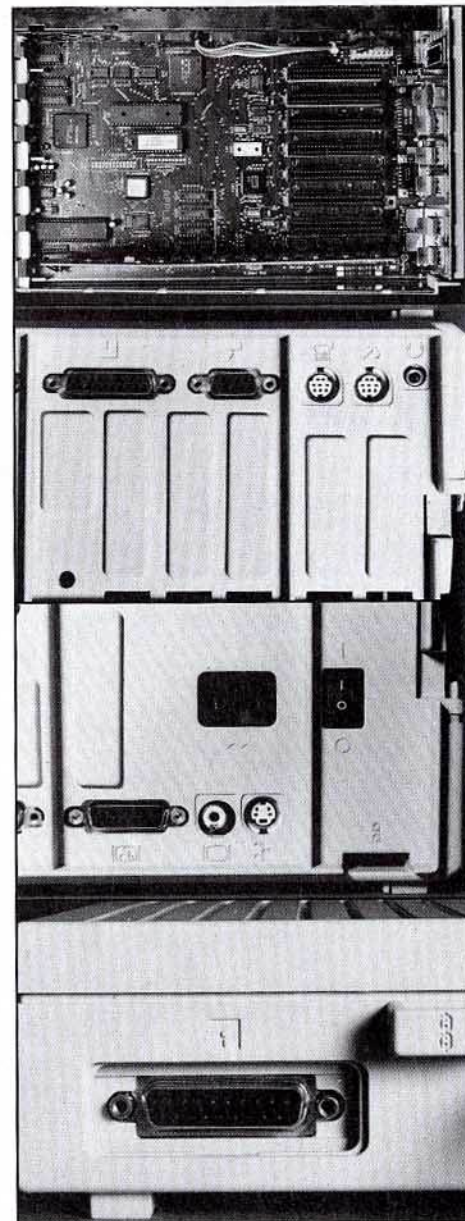
Langages

Deux langages sont intégrés dans les quelques 128 Ko de Rom du *II GS*. Le premier, Quickdraw, s'occupe de l'environnement graphique. Il possède les routines nécessaires à la gestion des fenêtres, menus déroulants, etc. Son accès en version de base est IMPOSSIBLE à l'utilisateur final (sauf pour l'Assembleur ou des langages évolués comme le C ou le Pascal). En ceci il se rapproche plus des routines présentes dans la Rom du *Macintosh* que d'un véritable langage composé de multiples instructions. La seconde part importante contenue dans la Rom est le classique Basic. On pourrait s'attendre à un Basic puissant, très structuré et possédant de nombreuses instructions pour le graphisme et les sons, mais les concepteurs du GS ont optés pour l'Applesoft. Le GS se veut être une machine moderne, et il est curieux que son langage de programmation soit l'un des plus primaires et des plus rétrogrades possibles. Par exemple, l'effacement de l'écran ne s'obtient pas par un habituel « CLS » mais par « home ». Autre exemple : le « locate » est remplacé par une extension de « print » qui se dénomme « AT ». Enfin, les amateurs de structures Pascalienues du genre « while...wend » seront déçus : elles n'existent pas. Mais le plus inadmissible réside dans le fait que le Basic ne peut gérer que 48 Ko de Ram sur les 512 disponibles !

Le Basic Applesoft se révèle donc incapable d'utiliser les capacités du *II GS*. Le *II GS* possède trop de limitations. Il aurait été plus logique de proposer une machine un peu moins compatible (quatre-vingt pour cent), mais offrant des performances dignes d'une machine moderne et une plus grande ouverture en direction de l'utilisateur. Ses grandes possibilités sont, en effet, trop peu exploitées et trop peu exploitables. Seuls deux programmes et quelques démos utilisent les capacités de la machine.

GS Paint

Ce logiciel de DAO fait penser au célèbre *Mac Paint*. En effet, il possède des fonctionnalités



Outre ses slots internes, le *II GS* possède de nombreux connecteurs d'extensions. Jack 3,5, prise Appletalk, fiche Canon pour joystick, lecteur de disquettes et écran assurent une liaison facile avec l'unité centrale. A noter : une sortie vidéo composite, une fiche d'alimentation « américaine », un connecteur exotique pour le clavier et l'interrupteur secteur. Enfin, le système anti-viol inspiré du *Macintosh*.

similaires et une présentation identique. Cependant, il permet le dessin en couleurs et en pleine page. Vers le bas de l'écran, nous trouvons les différentes trames et les couleurs disponibles. Hélas, le mixage des formes et des teintes semble impossible. Sur le côté droit, deux fenêtres donnent accès aux outils et aux traits. Gomme, aéroglyphes, pinceaux divers, formes géométriques simples : tout est présent. Le reste de l'écran est occupé par la feuille de dessin. En haut, nous trouvons la barre de menu. Les options proposées sont : fichier, édition, outils, couleurs et texte. L'option d'édition permet l'accès à des fonctions comme couper, coller, effacer, annuler, des instructions de manipulation d'image comme pivoter, retourner, inverser. Dans « Outils », nous trouvons les habituelles loupe, grille et pinceaux mais aussi les miroirs, dessins pleine page et plein écran, compactage, animation et édition de trames. « Miroir » permet de définir des symétries de tracés agissant sur toutes les options sélectionnées. « Plein écran » donne plus de souplesse et permet de dessiner selon des proportions A4. De plus, cette option rend possible les déplacements de zones (très pratique). Le compactage réduit l'encombrement d'une image. De cette façon, il est possible de sauvegarder plus de dessins sur une disquette. L'option d'animation laisse entrevoir d'intéressantes possibilités. Il est possible de créer ses trames grâce à l'option d'édition. Toutes ces fonctions permettent la création de dessins plus personnalisés. L'accès à la palette se fait avec l'option « Couleurs ». Elle propose un éditeur de palettes, des fonctions de recherche, de remplacement de teintes, etc. La dernière fonction, « Texte », se comporte comme un mini-traitement de texte. Largement inspiré de *Mac Paint*, *GS Paint* se révèle particulièrement performant et met en valeur les possibilités du *II GS*. Il en est de même pour le traitement de texte.

GS Write

Comme *GS Paint*, *GS Write* ressemble à son homologue sur *Macintosh*. Mais, il possède des fonctionnalités différentes et parfois des performances supérieures. Il gère plusieurs documents de façon simultanée, le passage de l'un à l'autre est on ne peut plus simple (il suffit de cliquer, toujours cliquer...). Une barre de menu propose : « Fichier », « Edition », « Recherche », « Format », « Caractères », « Style », « Couleur » et « Fenêtre ». Les trois premières options n'appellent aucun commentaire. En revanche, « Format » mérite que l'on s'y attarde. Par son intermédiaire, nous pouvons définir la pagination et les sauts de page. L'insertion d'une page de titre, l'ouverture d'une en-tête sont possibles. « Caractères » propose quatre polices : System, Venice, New York et Geneva. Les panacher à l'intérieur d'un document ne pose aucun problème. L'option « Style » donne accès au type des caractères : gras, soulignés, italiques, etc. Nous pouvons aussi définir le nombre de points par caractère. Tout cela est relativement proche de ce que propose *Mac Paint* avec la couleur en prime. L'option, très justement dénommée « Couleur » propose l'écriture et l'effacement selon plusieurs

couleurs. De plus, une option de surlignage permet d'écrire sur un fond donné. Ainsi nous pouvons obtenir des caractères sur fond rouge, jaune, vert, etc. Des résultats attrayants, mais : une imprimante couleurs s'avère obligatoire afin de profiter de ces options.

La dernière « Fenêtre », assure le passage d'un document à l'autre.

Voilà, nous avons fait le tour de la logithèque pour *II GS*. Bien sûr, on peut toujours dire : « mais il est compatible *II e* ». Et alors ?

Ces programmes ne tirent pas partie du *GS*, comment peuvent-ils justifier son acquisition ? S'il on désire avoir accès à la logithèque *II e* il suffit de s'acheter un *II e*.

Le *II e GS* est une machine trop fermée, chère et techniquement moyenne (son mis à part). Elle s'apparente plus à un exercice de style qu'à un produit fini. Bref, elle ne possède rien qui puisse justifier son achat ! Les pionniers sont bien loin, dommage...

Mathieu Brisou

Apple justifie le II GS

Le banc d'essai du *II GS*, très critique, pose un certain nombre de questions sur le positionnement exact de cette machine. Nous avons donc contacté Apple et lui avons fourni le présent article. Mais leur réponse, publiée ci-dessous, n'efface pas toutes les zones d'ombre...

L'*Apple II GS* a été conçu et réalisé pour, à la fois être compatible (logiciels, cartes électroniques et périphériques) avec les *Apple II e* et *II c* et en même temps être innovateur par rapport à la gamme où il se trouve :

— Graphisme : la résolution et les couleurs sont d'un bon standard et la rapidité d'affichage, l'animation, la compression d'image et les outils graphiques offerts aux développeurs (dans la Rom) assureront l'interface homme/machine d'Apple aux utilisateurs d'*Apple II*, on peut déjà utiliser les anciens logiciels à partir du bureau Apple avec l'iconographie, les menus déroulants, les fenêtres...

— Son : ses performances sonores sont exceptionnelles comparées à tous les concurrents.

— La puissance de calcul d'un 16 bits : un bus d'adresses de 24 bits et la présence de cinq processeurs permettent, entre autre, d'avoir simultanément des animations graphiques et sonores.

Outre sa compatibilité de logiciels, de cartes électroniques et de périphériques, outre sa puissance graphique, sonore et de calcul l'*Apple II GS* a aussi la ressource d'utiliser ou de partager, par le réseau « Appletalk », des images writer, des laserwriter, des disques durs et des modems avec d'autres *Apple II GS* et *Macintosh*. L'*Apple II GS* peut également, avec une carte SCSI être doté de périphériques SCSI (standard parmi les plus rapides actuellement en ce qui concerne les disques durs).

Le design tout à fait agréable et de couleur platinum, permet d'empiler les éléments (comme pour l'*Apple II e*).

Dans le cadre des développements logiciels nous disposons aujourd'hui de : *GS Paint*, *GS Write*, *GS Com* et nous disposerons, dans les semaines à venir de *Musiconstructionset* et d'un peu plus d'une cinquantaine d'autres progiciels en mode natif que nous annoncerons dès leur disponibilité.

Soucieux d'introduire cette machine à sa juste place sur le marché, nous la proposerons à un prix en regard de ses performances, comparées à celles de la concurrence, c'est-à-dire :

— configuration couleur : 15 900 F HT

A II GS (250 Ko Ram), moniteur couleur RVB, extension mémoire 256 Ko Ram (pouvant contenir 1 Mo), *Gs Write*, *GS Paint*

— configuration monochrome : 12 900 F HT
A II GS (256 Ko Ram), moniteur monochrome, extension mémoire 256 Ko Ram (pouvant contenir 1 Mo), *GS Write*, *GS Paint*.

Pour ceux qui, aujourd'hui, voudraient réutiliser leurs périphériques, logiciels, cartes électroniques, le prix de l'*Apple II GS* seul (CPU, clavier, souris, Mousedesk 2.0) est de 7 990 F HT. De plus l'*Apple II* s'est vendu à plus de 3 500 000 exemplaires dans le monde, dont 170 000 unités en France. Soucieuse de respecter la confiance de ses clients et de ne pas leur imposer un réinvestissement trop lourd pour se maintenir au niveau des derniers modèles sortis, la société Apple proposera, vers la mi-1987, une procédure d'échange très avantageuse (comme cela a été le cas pour les « upgrage » des *Macintosh 128 Ko* et *512 Ko* en *Macintosh plus*).

Pour finir, il faut savoir qu'à ce jour plusieurs livres ont été écrits sur l'*Apple II GS* dont : *The Apple II GS book*, *The Apple II GS toolbox revealed*, certains sont en cours de traduction d'autres sont en cours de réalisation.

Je me permets de rappeler les principales caractéristiques de l'*Apple II GS* :

- 65 C 816 à 2,8 MHz (le code de base de processeur a été optimisé ce qui le place à un niveau comparable au 68000 d Motorola).
- 256 Ko Ram en standard extensible à 8 Mo.
- 128 Ko Rom en standard extensible à 1 Mo.
- Operating systems : Prodos 16, Prodos 8, Pascal, CP/M (avec carte Z-80) et DOS 3.3.
- 1 slot pour extension mémoire,
- 7 slots d'entrées/sorties,
- 7 modes graphiques d'affichage, processeur VGC,
- clavier 80 touches et souris sur le bus ADB,
- connecteurs et interfaces graphiques, sonores, lecteurs 3"5 et 5"25, séries, joystick,
- processeur Ensoniq à 32 oscillateurs (16 voies),
- horloge interne.

Jérôme Lièvre
Département Marketing
Directeur groupe produits

Combats de chefs

Rétrécissement du marché par rapport aux prévisions optimistes de l'an passé, progression ardue — les +45% globalement réalisés en terme de chiffre d'affaires en 86 par rapport à 85 ont été trois fois plus difficiles à atteindre que les +70% enregistrés en 85 et les prévisions pour 87 se situent autour de +20% —, lutte des sociétés françaises contre les sociétés anglo-saxonnes : vivre du logiciel de loisir n'est pas une sinécure. Les réponses des éditeurs aux aléas de la situation varient selon leur tempérament et leurs moyens. Les uns jouent la carte « maître du monde », les autres préfèrent le look « savants fous ». Les uns et les autres se tapent allègrement dessus, nouant des alliances éphémères, amis un jour, ennemis mortels le lendemain.

Ce combat des chefs évoque irrésistiblement certaine période de notre histoire, superbement mise en scène par des virtuoses de l'humour, qui ont toujours fait preuve de trop d'esprit pour s'offusquer du pastiche que nous avons réalisé.

Voici donc la vérité sur les luttes qui se déroulent dans le monde du soft micro et aboutissent au lancement ou à l'arrêt de vos softs préférés.

Nous sommes en 4 après Tilt. Toute la Gaule est occupée par les Anglo-Saxons. Toute ? Non ! D'irréductibles Gaulois résistent encore et toujours à l'envahisseur...

Comment se porte l'industrie du logiciel en Gaule, pardon, en France ? Une impitoyable sélection naturelle est à l'œuvre. Malheur aux plus faibles. Impossible de survivre sans sortir quelques excellents produits. Mais éditer de bons programmes ne suffit pas : il faut vendre ! Les éditeurs essaient de « tenir » tous les segments du marché : ils assurent leur notoriété par des titres qui nécessitent beaucoup de travail mais donnent une « physionomie », une image de marque à leur maison. Avec un peu de chance ces titres s'exporteront. Les éditeurs sont convaincus que des jeux de qualité seront de plus en plus prisés, encore que la qualité ne suffise pas à assurer de fortes ventes : car un jeu peut « accrocher » des anglo-saxons et laisser froids des latins ou parce que des jeux trop difficiles d'accès ne rencontrent pas l'engouement qu'ils mériteraient. D'autres segments du marché, les jeux d'action, « boum-boum » et autres « tirez en premier ! » soulèvent une attention toute intéressée : même très soignés, ils ne coûtent pas trop cher et peuvent rapporter gros. Alors on lance des collections spéciales, voire des marques particulières, on rachète des marques : bref on ne mélange pas les torchons et les serviettes ! Attention ! Les torchons sont aussi indispensables que les serviettes, seulement on ne les vend pas sous le même emballage ! Les entreprises qui n'ont pas la surface nécessaire pour une telle stratégie « dégagent » en vitesse. Certaines meurent, d'autres se replient sur d'autres créneaux : l'éducatif à utiliser en classe (comme Hachette) ou le professionnel (comme Norsoft) pour ne citer que des auteurs de très bons jeux.

On peut à juste titre parler d'industrie du logiciel : FIL est contrôlé par Thomson, la Com-



pagnie Générale des Eaux et la Camif, la puissante mutuelle des enseignants. Infogrames emploie plus de cent personnes. Et, pour approvisionner le bon millier de points de vente, les réseaux de diffusion dépassent en efficacité ceux de PMI, PME de taille supérieure.

On ne vend pas du logiciel de jeux comme on vend des boulons : les dirigeants des entreprises que nous avons interrogés ont tous (ou presque) des idées extrêmement précises sur les bons et les mauvais jeux. Ils cherchent à « pousser » des jeux qui leur plaisent, ils sentent bien les particularités culturelles et ne veulent pas imposer un jeu américain seulement parce qu'il « marche » aux USA. Et quand ils diffusent ou adaptent des productions étrangères c'est qu'ils veulent les faire apprécier, et ils tiennent à la qualité de l'adaptation française.

Est-ce une image idyllique ? C'est celle qu'ils entendent donner d'eux et de leur entreprise. Ils reconnaissent facilement « qu'on ne peut

pas sortir un chef-d'œuvre toutes les semaines », mais ça Tilt en était convaincu ! Les boîtes de logiciel travaillant en France parient sur la qualité des jeux, nous aussi !

Au cours de l'élaboration de l'enquête nous avons retrouvé des caractères, des attitudes qui permettent de regrouper en types précis les différents éditeurs. Mais ici, pas de recentrés, décalés, pas d'excentrés à tendance gyroscopique variable mais des figures qui nous parlent au cœur.

Les Fanatix

Stars ou prophètes, placés entre Wozniak et Tramiel dans le Panthéon de leurs admirateurs, ils ont des idées, s'amuse, s'éclatent, bref se font plaisir. Leurs softs sont originaux, les réalisations soignées.

Le profit maximum n'est pas leur idée fixe, mais, s'ils sont limités dans leur développement, ils vivent, par Toutatis, sans contraintes !

Froggy Software. Fondée il y a trois ans, Froggy Software est une société marginale mais dont l'aura ne cesse de s'étendre. Son catalogue se restreint à dix-sept titres et les développements concernent, pour le moment, les ordinateurs de marque Apple (Macintosh et Apple II). Le but de cette société est simple et grandiose : « Notre idée, c'est avoir des idées. »

D'après Jean-Louis Lebreton, le marché de l'informatique est, malgré une profusion de machines et de logiciels, relativement pauvre. De nombreux domaines n'ont pas encore été abordés et doivent l'être. C'est le cas de l'interactivité des jeux, des concepts qu'ils véhiculent. Bref, c'est le côté culturel de l'ordinateur qui reste à découvrir.



ACTUEL

Les Jules César

Nous serons les maîtres du monde ! François Robineau (France Image Logiciel) et Christophe Sapet (Infogrames) ne cachent pas leurs ambitions. Industriels du logiciel, ils ont entre leurs mains moyens financiers, idées, structures. Attention, cela ne signifie pas qu'ils produisent les meilleurs softs ! Derrière les super micro-productions se cache un certain nombre de logiciels assez peu reluisants... N'empêche : du soft de jeu à la télématique en passant par le professionnel, ils sont présents sur tous les fronts. Avec bonheur. Un seul handicap : les lourdes structures, indispensables à toute société qui veut durer, doivent être rentabilisées. Et les marchés sont durs. Ils sont venus, ils ont vu, vaincront-ils ?

France Image Logiciel. François Robineau, président fondateur de FIL est ravi : créée en mai 1985, FIL commence à vendre en novembre de la même année et prend en un an une place de toute première importance. Certes le marché croît plus lentement aujourd'hui qu'hier, mais « la qualité devient un critère d'achat et le prix un frein ». Signe, selon FIL, de santé et de maturation. Best seller incontesté : Colorpaint avec 100 000 ventes et sur la dizaine de logiciels qui ont atteint les 50 000 exemplaires, FIL en revendique la majorité.

— Et l'an prochain ?

— Lancer des produits encore meilleurs, et tenir les prix. En « pro » nos prix ne craignent personne, même Borland !

— Vos activités se partagent comment ?

— Cinquante pour cent d'éducatifs sur Thomson, le reste se partage entre deux tiers « ludique » et un tiers « professionnel ».

— Les jeux se démodent très vite ?

— Non, nous avons « nettoyé » notre catalogue d'à peine 10 % des titres. Il existe des éditeurs dix fois moins importants que FIL et qui sortent un titre par semaine, il n'est pas étonnant que ces titres soient volatils. On reçoit plu-

Le second cheval de bataille de cet éditeur est sa politique d'auteurs. A l'image de ce qui se passe dans le monde de la littérature, Froggy tente de rendre célèbres ses développeurs. Hélas, les effets de cette politique sont limités par le manque de moyens. En effet, la meilleure vente de Froggy est *Le crime du parking* avec 1 600 exemplaires. Ce chiffre est cependant loin de représenter tous les *Crime du parking* en circulation : Froggy ne protège pas ses produits par choix délibéré, et comme chacun le sait la duplication (doux euphémisme pour « piratage ») sur Apple fonctionne assez bien (!) Mais il en faut plus pour décourager cette sympathique société qui arrive même à exporter aux USA par le biais de Mac America. De plus, la vente, dans un but didactique, de programmes en français aux écoles américaines est envisagée. L'édition de logiciels pour PC et compatibles est prévue mais les ordinateurs de marque Apple ne seront pas oubliés.

Cobra Soft. Cobra Soft, une société de Chalon-sur-Saône, a fait le ménage dans son catalogue, passant de plus de cent titres à une soixantaine. Parmi eux, une vingtaine d'éducatifs moins connus que les Stars de Cobra (*Meurtre sur l'Atlantique*, *Tilt d'or 85*). Sur Amstrad ils se vendent par milliers, Bertrand Brocard qui dirige la société insiste également sur la qualité des logiciels tournant sur Thomson, et qui ont affaire à rude concurrence. Ainsi un système de dictée audio...

— Qui les achète ?

— On ne sait pas. Les parents ! *Meurtre sur l'Atlantique* doit sortir sur « Nanoréseau », il est très utilisable pour l'animation pédagogique, avec un livret pédagogique.

— En dehors des éducatifs ?

— Pour les jeunes aussi nous sortons une nouvelle gamme, peu chère, axée sur l'action. Nous proposons des jeux de réflexion, un Reversi qui marche bien et un jeu de dames qui sortira pour Amstrad, Atari, et M.S.X. avec la mention « championnat de France » car il a été patronné par la fédération.

— Avez-vous des réalisations très ambitieuses ?

— Heureusement que nous nous sommes fait connaître avec des programmes qui sortaient du lot, sinon nous aurions eu du mal à surnager. Histoire d'or sortie sur Amstrad PCW, traitement de texte, aura une version CPC. Mais Bertrand Brocard s'enflamme en parlant de deux logiciels : Sarq, aventure qui se déroule dans l'île Anglo-Normande du même nom. Des meurtres en série à élucider, à cause d'un trésor que vous pourrez trouver et surtout HMS Cobra, simulation navale, que vous découvrirez bientôt dans *Tilt*.

sieurs fois par jour des propositions d'éditions de programmes qui, dans 90 % des cas existent déjà ailleurs. (François Robineau brandit le coffret Studio) Voyez ce coffret, je trouve normal qu'on en vende 50 000. Nous vendons Studio avec Colorpaint qui est déjà amorti et est presque donné.

— Vous adaptez beaucoup de titres étrangers ?

— Nous diffusons une moitié de créations (ainsi *Runway II* ou *Légende*), et une moitié d'adaptations : il existe de superbes produits qu'on se refuse à « pomper » même si d'autres le font ! Nous allons annoncer bientôt des accords avec des firmes américaines : car si l'on veut vendre aux Etats-Unis, il faut savoir acheter. De plus on ne peut pas vendre à la fois des grenades et des jeux éducatifs. Donc une entreprise peut avoir besoin de plusieurs marques. Et puis, plus on amortit sur le marché mondial, moins les prix sont chers : tout le monde en bénéficie.

— Croyez-vous au développement des compatibles IBM-PC ?

— Il y a deux compatibilités ; IBM et Amstrad GEM. Bien sûr, j'y crois.

Dans le professionnel FIL fait des R 5, d'autres font des Rolls. Mais si vous voulez vous déplacer, la R 5 fait aussi bien l'affaire qu'une Rolls. En revanche, nous produisons des Rolls pour les jeux. Ainsi Chess 3D tourne sur le PC d'Amstrad. Mais nous ne vendons pas de versions dégradées : tous les logiciels tourment d'Amstrad à l'IBM AT.

— Votre plus grand regret ?

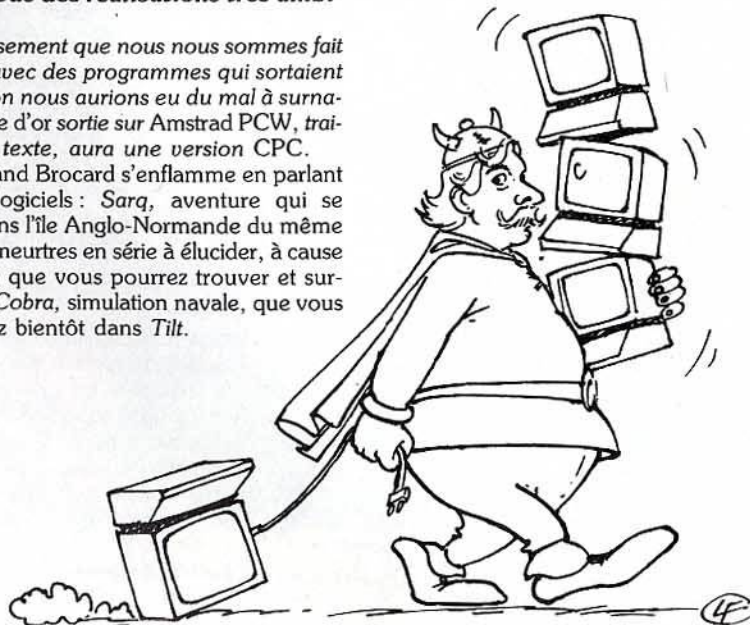
— De ne pas avoir eu le *Tilt d'or* pour Studio ! Hum... De ne pas avoir publié Excel... (la référence en matière de logiciel d'aide à la gestion d'une entreprise), cela viendra. Plus sérieusement ; qu'il n'y ait pas de consensus pour favoriser une culture française du logiciel. Les éditeurs en sont responsables, la presse aussi, si Philippe Kahn donne une conférence de presse pour dire qu'il vend le moins cher, pendant quinze jours, tout le monde le répétera sans vérifier. Dans l'édition, d'où je viens, on ne joue pas à ce jeu cruel d'enfoncer les concurrents les moins solides. Ma plus grande joie, notez-le !, c'est de travailler avec des gens géniaux.

Et François Robineau de se lancer dans un panégyrique des équipes de FIL.

Infogrames. Lyon n'est pas Hollywood, et pourtant... Voici venir le temps des « super-micro-productions » lyonnaises de la société Infogrames, nouveau concept en matière de jeux informatiques d'aventure. L'affaire, *Tilt d'or 1986*, était déjà de bon augure.

Mais c'est avec l'adaptation d'une bande dessinée, *Les passagers du vent* de François Bourgeon, qu'Infogrames s'est résolument projeté dans l'avenir du jeu d'aventure sur ordinateur. L'objectif de la société, qui s'apprête également à développer des jeux d'arcade très sophistiqués constitués de plus de 300 Ko de programme, est de produire annuellement une dizaine de softs d'aventure de cette qualité.

Infogrames, qui emploie aujourd'hui une centaine de personnes, se donne les moyens de ses ambitions. La marge d'autofinancement



dégagée grâce à la progression importante de son chiffre d'affaires - lequel s'élève à près de 100 millions de francs pour l'année 1986 - est le moyen d'une diversification tous azimuts : implantation à Metz d'Otello, filiale télématique, mise en place d'une branche spécialisée dans l'intelligence artificielle, lancement d'études concernant les applications des disques optiques numériques...

Cette volonté d'occuper tous les terrains précède de choix stratégiques éclairés par une vision à long terme du marché de la micro-informatique familiale. Les différents axes de développement d'Infogrammes seront tôt ou tard appelés à converger, et l'on pense déjà aux jeux d'aventure reposant sur l'utilisation conjuguée de l'intelligence artificielle, des mémoires optiques et de la télématique...

La commercialisation, prévue pour le mois d'avril, de logiciels Infogrammes de téléchargement à moins de 30 F jettera les bases d'importantes innovations en matière de jeux télématiques : la société envisage sérieusement de mettre au point pour la fin de l'année des jeux de rôles interactifs, fonctionnant grâce à l'action conjointe de programmes chargés en mémoire centrale des ordinateurs des participants et d'un centre serveur alimentant ces programmes en paramètres. L'avenir de l'informatique nous réserve encore bien des surprises !

Les Bernardtapix

Valeurs sûres du monde du soft, Laurant Weill (Loricels) et Emmanuel Viau (Ere Informatique), sont, comme le chef d'une prestigieuse tribu gauloise, "respectés par leurs hommes, craints par leurs ennemis. Ils ne redoutent qu'une chose : que le ciel leur tombe sur la tête. Mais, comme ils le disent eux-mêmes : « C'est pas demain la veille. » (Astérix le Gaulois Uderzo et Goscinny, Dargaud Editeur). Présents depuis longtemps sur le champ de bataille, ils entrent aujourd'hui dans le clan des chefs, des industriels si vous préférez. Ils cherchent à acquérir une carrure de plus en plus importante, le premier par la diversification de ses activités (mise en place d'un réseau de distribution, qui diffuse les softs de la marque et les logiciels de partenaires prestigieux, comme Activision), le second par des accords avec les grands du monde informatique. Il leur manque peut-être encore la puissance financière, même s'ils égalent les plus grands en image de marque. Faiblesse passagère ?

Loricels. Depuis septembre 1983, date de création de Loricels, les choses ont bien changé. L'Oric n'est plus que moribond, de nouvelles machines ont fait leur apparition et le marché du logiciel est dominé par les sociétés anglaises. Pourtant, Loricels est encore là. Editeur majeur, cette société possède six programmeurs à temps plein et une cinquantaine d'auteurs externes actifs.

Bien que difficile, l'année 1986 a permis un chiffre d'affaires d'environ 40 millions de francs et la mise en place de structures en RFA et en Angleterre. A l'heure actuelle l'exportation représente entre dix et vingt pour cent du chiffre d'affaires et devrait peser quarante pour



cent à la mi-1987. Cela grâce à une diversification des produits proposés (une douzaine de titres sur Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles) ainsi que par une percée en Espagne. Ces nouveaux débouchés se révèlent capitaux car les frais engagés pour la création d'un programme sont de plus en plus élevés. En effet, l'aspiration des acheteurs à plus de complexité et à une plus grande qualité tend à rendre la création de logiciels impossible sans équipe structurée (c'est-à-dire, composée d'un graphiste, d'un musicien, d'un scénariste, de programmeurs et d'un réalisateur). C'est pourquoi, selon Loricels, les petits éditeurs deviendront de plus en plus marginaux par manque de moyens.

Ere Informatique. Créée en juin 1983, Ere Informatique est une des maisons d'édition française les plus célèbres. Connue grâce à des produits comme *Macadam Bumper* ou *Crafton et Xunk*, cette société mène une politique de promotion active de ses auteurs. L'équipe de programmeurs comprend quatre internes et une soixantaine d'externes. Le chiffre d'affaires est d'environ huit millions de francs. Les marchés couverts sont : l'Angleterre, la RFA, l'Espagne, l'Australie, la Nouvelle-Zélande et les Pays-Bas. Des contacts ont été pris avec les USA et le Japon. Ainsi, Ere s'assure de bonnes positions et se renforce en juin 1986 avec la création d'une sous-marque : Gasoline Software. Cette structure permet l'édition d'une gamme parallèle de faible coût. Et l'accord avec FIL ? Emmanuel Viau précise que celui-ci porte exclusivement sur la distribution des logiciels ; en aucun cas, l'indépendance d'Ere Informatique ne peut être remise en cause.

Pour Emmanuel Viau, directeur d'Ere, le marché de l'informatique est encore un marché de hobbyistes. C'est pourquoi il reste de nombreux domaines à découvrir : « il faut faire pour l'informatique ce que Meliès a fait pour le cinéma ». En ce sens le CDI est un bon outil, cependant, il ne modifiera pas les techniques algorithmiques. Concernant l'évolution des

jeux, Emmanuel Viau pense que le futur est à l'ambiance. Ambiance créée par un maximum de réalisme, par le packaging, etc. Mais le responsable de Gasoline, Monsieur Ulrich, n'est pas entièrement d'accord. Pour lui l'avenir est au hasard. C'est-à-dire à un déroulement de l'action non prévisible et complètement aléatoire. Qui sait, peut-être ont-ils tous deux raisons...

Les Afaitlix

Pépinières de grosses têtes, Exelvison, Philips, Sony jouent la carte du futur, qui passe, chacun le sait, par le téléchargement, la télématique, le Compact Disc Interactif, et l'ouverture sur de nouveaux marchés « hors-hexagone ». Ces sociétés font chacune bouillir leur marmite, plus ou moins sereinement. Qu'est-ce qui se cache derrière les nouveaux concepts évoqués, derrière le délire de la maison du futur entièrement informatisée (Home Interactive Terminal - Hit Bit Sony) ou de la chaîne informatico-musicalo-audiovisuelle-etc. (New Media System - NMS Philips) ? La réalité de demain ? Un alibi destiné à masquer des échecs de positionnement ? Quel rôle ces devins jouent-ils sur le marché du soft ? Tilt vous donne les secrets de leur « potion magique ».

Exelvison. Avec la sortie de leur *Exeltel*, Exelvison abandonne purement et simplement le terrain de l'édition de jeux. La raison tient en deux mots : « tout télématique ! ». L'*Exeltel* a un modem intégré, mais la version de base ne comprend ni lecteur de disquettes, ni lecteur de cassettes. Exelvison diffusera exclusivement par téléchargement au tarif kiosque du Minitel, un gros jeu d'arcade occupant 16 kilo-octets chargé en quatre minutes pour moins de quatre francs. Sans parler des éducatifs et des utilitaires. Donc Exelvison va adapter les hit-parades pour les jeux, sans trop se casser la tête au moment de la sélection. En revanche la société développe des éducatifs, utilisant le système-auteur permettant de modifier et d'adapter les logiciels proposés. Une trentaine de jeux d'aventure sont prévus pour début 1987. Près de cinq cents programmes en tout genre.

Exelvison voit international : ainsi l'*Exeltel* vient de décrocher l'homologation pour servir de terminal du Minitel espagnol. Son seul concurrent, un Sony, coûte quatre fois plus cher. Donc le téléchargement s'effectue aux normes européennes (CEPT 1 ou BTX). Suivez donc le regard gourmand d'Exelvison vers les autres pays latins ou les pays scandinaves... Alors les programmes et les jeux proposés comporteront des adaptations réalisées par ou en collaboration avec Exelvison. Une physiologie très particulière en France et qui croit gagner à se faire (mieux) connaître ailleurs.

Philips. La présence de Philips dans l'enquête peut surprendre. C'est oublier que, pour cette société, le logiciel représente quinze millions de francs de chiffre d'affaires. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le monde M.S.X. n'est pas le seul concerné par ce chiffre. En effet, les possesseurs de VG 5000 consomment environ trois mille unités par mois. De plus, les consoles de jeu *Vidéopac*



ACTUEL

tons sous presse. D'autre part, Sony est acheteur d'un simulateur de vol digne du M.S.X. II. Avis aux amateurs.

Les Boulimix

Leur symbole : la petite bête qui monte, qui monte... Ubi Soft, Rainbow Production, Chip ont chacun des atouts : la première société a pris un excellent départ avec des softs remarquables (Zombi). La seconde est très fortement liée aux boutiques Coconut : elle bénéficie d'un contact direct avec les passionnés et d'une grande connaissance de tous les jeux existants. La troisième est épaulée par Micropool, or, rien n'est meilleur pour une petite société ambitieuse que de se faire soutenir par un géant. Leur point commun : une vision « française » du jeu, qui associe qualité, intelligence, finesse...

Ubi Soft. Créée en mars 1986, Ubi Soft est une société dynamique et déjà célèbre. Son premier produit, *Zombi*, sur *Amstrad*, s'est vendu à environ cinq mille exemplaires (ce qui n'est pas mal pour un début). Outre *Zombi*, le catalogue Ubi comprend *Clap Cine* et *Graphic City* et doit être complété par *Fer et flammes* ainsi que par *Masque*.

Ces jeux d'aventure montrent que loin des « pan pan boum boum », Ubi a l'ambition de proposer des softs différents. Attrayants et nécessitant une part de réflexion, ces logiciels sont développés par une équipe de programmeurs externes. L'exportation est déjà une réalité et concerne, pour le moment, l'Espagne et la RFA.

La seconde activité d'Ubi est la distribution de produits étrangers en France. Des marques aussi célèbres qu'Elite représentent d'appréciables sources de revenus : *Commando* s'est déjà vendu à quinze mille exemplaires. Croire que l'édition et la distribution font forcément mauvais ménage, les softs appartenant à la gamme importée ridiculisant ceux de l'éditeur français ou vice-versa, serait une grosse erreur. Les différences entre produits importés et originaux sont telles que deux gammes peuvent coexister. La meilleure preuve en est que pour 1987 Ubi Soft devrait faire douze millions de francs de chiffre d'affaires. Ainsi, cette société part du bon pied en prenant, dès le départ, de fortes positions sur le marché et démontre que la création d'une entreprise d'édition est encore possible.

Rainbow production. Tout a commencé en août 1985 dans un des magasins Coconut. Deux gamins entrent dans la boutique et comparent agressivement leurs méthodes de programmation. Quelques mois plus tard ils revenaient avec *Warrior*. Un nom rêvé à l'époque de l'affaire Green Peace. Depuis sept titres portent la griffe Rainbow.

Aucune prévision chiffrée pour 1987, ici l'édition n'est qu'accessoire, les titres sortent au rythme des envies de l'équipe Coconut/Rainbow. « Pour nous, rien n'est mécanique, explique Gilbert Nègre, à la tête de Coconut/Rainbow, nous avons le temps, aucun impératif de ventes à remplir, cela permet tous les excès. Si un jeu ne marche pas, nous l'offrons en cadeau à nos nouveaux clients, en Espagne par exemple. De plus, nous sommes en

contact permanent avec le client final, nous sentons la demande. » Au menu en 1987 : un *Super Gaston* en pleine action sur le ST, un simulateur de vol pour deux joueurs qui oppose un bombardier et un F 15 et deux *Atari ST*, *Elyxir* sur *Amstrad*, une aventure imprégnée de Moyen Age fantastique (pour changer) et surtout « les logiciels dont vous êtes le héros ». Une marque dorénavant déposée, qui suivra les titres édités par Gallimard en s'adressant à toutes les machines. Des aventures d'un genre presque nouveau ouvertes à plusieurs fins. *Ténèbre*, premier de la série, balade le « héros » dans un labyrinthe.

Rainbow production participe aussi à un projet de jeu commandé par la mairie de Paris. Ils préparent le décathlon sur les Champs Elysées et le simulateur de vol sur *Concorde*.

Chip. Chip existe depuis un an et rejoint progressivement le peloton des sociétés solides. Leur recette est simple ; produire des jeux classiques qui ont déjà fait leurs preuves et laisser les tâches commerciales et publicitaires à un plus gros. J'ai nommé Innelec qui a arrêté son activité d'édition — *No Man's Land* n'est plus — mais chapeaute l'activité de Chip. Original n'est pas synonyme de Chip. *Devil's Castle* ressemblait irrésistiblement à *Sorcery*, *Zaxx* à *Zaxxon*, ne parlons pas de *Galachip* et *Buggy 2*, les tout-premiers qu'il vaut mieux oublier.

Avec *Demain Holocauste*, la qualité décolle pour s'aligner sur les meilleurs jeux du marché pour *Amstrad*. Melbourne House leur a d'ailleurs confié l'adaptation d'*Astérix* sur *Amstrad*. « C'est pourquoi lorsque l'on me dit que les Anglais regardent de haut la production française, je rigole. *Devil's Castle* avait plus de salles que *Sorcery*. Nous voulions prouver que nous pouvions faire aussi bien, sinon mieux, que les grandes compagnies anglo-saxonnes, » explique Christian Gagnère qui dirige Chip avec Laurent Percanti. « Pour 1987 nous voulons sortir les meilleurs produits dans chaque catégorie. Et surtout toujours favoriser les auteurs, nous leurs offrons 50 % de bénéfices réalisés sur leurs produits. »

En ce début d'année, ils sortent une aventure des sables sur fond de pyramides digitalisées pour *Atari ST* et développent une course de motos la plus réaliste possible. L'écran s'inclinera avec le conducteur dans les virages. Pour eux l'avenir est au ST, *Amiga*, *M.S.X. II* et non aux compatibles PC. A suivre...

Les Eclectix

Cocktel Vision, Free Game Blot, Microids, Minipuce, même combat ! Chaque société cherche bien évidemment à faire de bons produits, mais avec des fortunes diverses. C'est vrai, ils ne sont pas tombés dedans quand ils étaient petits, mais ils bagarrent ferme malgré des départs pas toujours glorieux. Les uns s'orientent vers la télématique, les autres améliorent la qualité de soft en soft (Histoire de Théâtre, Blue War de Free Game Blot sont très corrects), les uns et les autres bénéficient du vigoureux soutien du Trésor public, autrement dit : le plan IPT.

Cocktel Vision. Deux ans et neuf personnes, Cocktel Vision produit pour *Amstrad*

ne sont pas toutes au placard (aux alentours de deux mille logiciels vendus par mois). Cependant, les nouveautés concernent principalement le standard M.S.X.

Deux structures de développement cohabitent. La première, située aux Pays-Bas (plus précisément à Eindhoven), emploie une quinzaine de personnes. Sous la responsabilité d'un français, Philippe Durand, elle est chargée de développer les programmes proches des machines (langages, utilitaires...) et des programmes livrés avec les ordinateurs Philips (*M.S.X. Designer*, *Mini Office*).

La seconde structure consiste à passer des accords de co-développement ou de distribution avec d'autres sociétés. Ces accords concernent des programmes à caractère utilitaire, mais aussi des jeux comme *l'Affaire d'Infogrames*. Tout ceci permet la création d'un environnement favorable aux ordinateurs de la gamme et d'une politique globale très convaincante pour l'acheteur potentiel. Le futur placé sous le signe du Compact Disque Interactif, devrait cependant redistribuer les cartes. La possibilité d'inclure image et son de qualité sur un disque bouleversera les méthodes de développement et d'édition. Dans cette perspective, il serait étonnant que les accords actuels survivent. D'autant plus que Philips est pionnier en la matière, et que ses moyens financiers lui permettent de prendre de gros risques...

Sony. Chez Sony, le département édition de logiciels n'est là que pour soutenir les ventes du matériel. Les quarante titres de 1986 et les quarante à venir pour 1987 ne sont ni plus ni moins qu'un service client. Suprême luxe d'une société qui se moque des remous du marché et un pari sur le futur. « Nous attendons que cela devienne sérieux ». En effet, pour Jean-Michel Quercy, directeur de la division soft, le marché de la micro-informatique est un marché artificiel, créé de toutes pièces. « Nous n'avons pas besoin de *space invaders*, en revanche, dans une société de communication les gens ont besoin d'images et de musique. Sony et Philips sont les seuls à pouvoir répondre à ce besoin avec le compact disc interactif. Avec 600 méga octets, on touche tous les secteurs y compris la formation professionnelle, « l'éducatif universitaire », la musique haut de gamme... »

En attendant, les softs M.S.X. II arrivent, avec un avion de retard, du Japon. Les Nippons sont prudents. Parmi leurs derniers titres : *Lay-dock* est un super space invaders avec fond déroulant pixel par pixel, l'arcade chez soi. *Hydride*, *World Gold* et les langages (Cobol, Fortran et Pascal) sont plus classiques. Pour les autres jeux sous licence Sony, les choix ne sont pas encore fixés au moment où nous met-

(1/3), Thomson (un peu moins) et le reste entre Commodore, Atari, bientôt les compatibles. Les produits changent, suite semble-t-il à une auto-évaluation sans complaisance. L'effort porte sur la qualité technique et graphique des logiciels, et sur celle des scénarios, de l'interactivité. Cocktail Vision traite avec des auteurs qui apportent une idée de scénario, la firme se charge ensuite de la mise en images, avec les outils de développement qu'elle a mis au point. Un jeu est conçu pour passer facilement d'Amstrad à Thomson et en quelques semaines, sur les PC.

Des produits intelligents mais pas assez soignés du point de vue graphique ont provoqué des déconvenues ainsi *Géodyssée* ou *Bolchoï*, pour créer sa propre musique. La série des *James Debug I, II et III*, en cours de parution a concentré tous les efforts, avec une version bien de chez nous d'*Asterix et la potion magique*, co-éditée par Vifi-Nathan. Deux collections, l'une à partir de 80 F, l'autre jusqu'à 200 F, symbolisent la différence d'ambition entre les jeux de la marque.

Cocktel Vision entend continuer à produire des éducatifs, et des éducatifs attractifs, riches en dialogues : une *Enigme à Oxford* avec bande audio intégrée et sortie sur imprimante en cours de jeu. Et des séries cohérentes plus que des programmes trop ponctuels.

Malgré sa taille limitée la société veut exporter (c'est-à-dire co-produire des adaptations) en RFA, Italie et Espagne.

Free Game Blot. Septième fournisseur du Plan informatique pour tous avec des titres tels que *Histoire de théâtre* et *Cartoon maker*, Free Game Blot œuvre dans son coin, Grenoble, loin des médias et de la fureur parisienne. On trouve de tout parmi les vingt et un titres parus en 1986 : *Blue War*, un simulateur de bataille sous-marine, *America's Cup*, un jeu de régates, un système d'alarme ou un cahier de cuisine. Un catalogue éclectique dédié à Thomson et Amstrad. Malheureusement leurs jeux fétiches, imprégnés d'histoire et de littérature sont les plus mal notés par le public. Au grand dam de Monsieur Blot : « je croyais que la France emboîterait le pas aux Etats-Unis et se tournerait vers les jeux intelligents. Il n'en est rien. C'est pourquoi nous avons fait machine arrière. Nous travaillons depuis plus d'un an sur une base de données de jeu d'arcade. Elle prend en charge toutes les fonctions de ce type de jeu. Après il ne nous reste plus qu'à programmer le scénario. Nous sortirons alors deux titres par mois sur Thomson et Amstrad. D'autre part, nous adaptons *Blue War* sur ST et compatibles PC. J'espère que l'arrivée de ces derniers changera les mentalités ».

Don Camillo inaugure la nouvelle série des arcades. Pour le plaisir, ils ont réalisé un wargame qui reprend toutes les campagnes napoléoniennes et dort pour le moment dans un placard.

Comme beaucoup d'éditeurs sceptiques devant le marché des jeux, Free Game Blot se lance dans le professionnel. Un secteur qui, selon eux, est deux fois plus rentable.

Leur premier titre est un pack de gestion à 800 F réalisé par un analyste financier international. Du sérieux.

Microids. Etroitement lié à Loricels, Microids existe depuis avril 1985. L'équipe de base est composée de cinq personnes, dont trois programmeurs. De plus, une dizaine de collaborateurs externes sont employés. Bien que récente, cette société possède déjà des best-sellers (*GP 500*, *Rodéo*). Le catalogue propose une dizaine de titres sur Thomson et Amstrad. Dans un avenir proche, des développements sur Atari ST, C 64/128, PC et compatibles sont prévus. L'édition de logiciels sur ces machines a un but : l'exportation. Déjà réalité en RFA et en Angleterre, elle devrait bientôt se poursuivre en Espagne. A court terme, les marchés étrangers devraient représenter entre trente et quarante pour cent du chiffre d'affaires. Selon cette société, l'évolution du jeu est évidente : de plus en plus de complexité. Cela aura pour effet de multiplier les approches possibles d'un programme, et donc « le joueur fera le type du jeu ».

L'autre cheval de bataille de Microids est le « hard ». Des ordinateurs comme l'Atari ST permettent d'envisager de nouvelles applications. Les mots clefs sont : interface homme/machine et domotique. Intégration de l'ordinateur dans la maison, la domotique implique la création de nouvelles interfaces et de logiciels spécifiques. Et c'est précisément ici que la spécificité de cette entreprise apparaît car ses développements futurs concerneront aussi ces nouvelles applications. Du pain sur la planche en perspective.

Minipuce. Minitel et Minipuce sont des mots qui vont très bien ensemble. Forte d'un chiffre d'affaires en progression — Pascal Moreau, cogérant de Minipuce, avance le chiffre de trente pour cent pour 1986 — cette société française, connue principalement pour ses logiciels de jeux destinés à l'EXL 100, s'engage sereinement dans la voie de la télématique. Comme d'autres éditeurs de programmes de jeu, Minipuce mise sur la généralisation du téléchargement, et s'appête à installer sur le serveur Funitel une véritable banque de softs ouverte à tous les éditeurs (Ere Informatique et Cocktail Vision devraient entre autres participer à l'opération).

Le coût du chargement d'un jeu sur un ordinateur relié au réseau téléphonique ne devrait pas excéder une dizaine de francs mais la protection de la plupart des programmes en interdira la sauvegarde. Pascal Moreau voit dans le téléchargement une solution d'avenir, appelée par ses avantages à bouleverser profondément le paysage français de l'informatique de loisir et à supplanter les supports traditionnels. Ses principaux atouts tiennent à l'étendue du choix offert, à la possibilité pour l'utilisateur d'essayer les programmes et à la mise à disposition quasi-gratuite d'utilitaires...

Le succès de cette entreprise passant par la diffusion massive de logiciels de téléchargement, Minipuce est sur le point de commercialiser un programme complet assurant à la fois émulation Minitel, téléchargement et transfert de fichiers pour la somme dérisoire de trente francs ! Les productions plus traditionnelles ne seront pas délaissées pour autant : l'année 1987 sera ponctuée par la sortie mensuelle de wargames à moins de cent francs. ▶



A L'OUEST
DU NOUVEAU



Micronaute

9, rue Urvoy de St Bedan
44000 NANTES
Tél. 40.69.03.58
(près musée DOBREE)

STATION TECHNIQUE
(dépannage rapide sur place)
• Amstrad • Atari • Commodore • Thomson

SERVICE FORMATION
• Locoscript • D Base II • Multiplan
ex. : Locoscript : 3 j/1690 F TTC

LIBRAIRIE
Micro application PSI
SYBEX - EYROLLES etc...

SPECIALISTE ATARI ST

520 STF Tos en ROM	3990
1040 STFM Tos en ROM	9990
1040 STFC Tos en ROM	11990
Moniteurs couleur/mono	n.c.
IMPRIMANTE SMM 804	2490
DISQUE DUR SH 204	6990
DISQUE 500 K 534	2000
DISQUE 1 MEGA 514	2700
DIGITALISEUR/ST.	2490
CAMERAS	n.c.

Extension 520/1MEGA Pose/48h. n.c.
Mise en ROM sous 48 h. (selon dispo.)
SOFTS des nouveautés toutes les semaines.

SPECIALISTE AMSTRAD
Toute la gamme familiale et PCW
(UC + périphériques)
aux prix AMSTRAD avec
LE SERVICE MICRONAUTE

SPECIALISTE PC 1512
PC 1512 en démo permanente
DMP 3000 disponibles
Nombreux softs pour PC

SELECTION MICRONAUTE
Softs, jeux et utilitaires
toutes les nouveautés
chaque semaine
Extension mémoire, housses,
ccrdons, rubans imprimantes,
tablettes graphiques...
Softs mastertronics 29,90

CATALOGUES 10 F timbres
(préciser le micro)

CREDIT
Dossier CREG immédiat

VPC envoi rapide
COMMANDES : Tél. 40.69.03.58
Micronaute VPC
9, rue Urvoy de St Bedan 44000 Nantes

Port : 20 F Softs - 70 F machine
+30 F contre-remboursement



Les Goths, Wisigoths, Ostrogoths...

Importateurs, distributeurs, porte-paroles des grands groupes étrangers, ils interviennent vigoureusement sur le marché du soft. Ils sont portés par des marques prestigieuses : Activision (Activision France), Epyx (D3M), Electronic Arts (Ariolasoft). Ils bénéficient de la puissance des softs anglais (US Gold). Ils tentent de donner une dimension européenne à leurs activités (Micropool). Ils jouent sur des concepts auxquels personne ne croyait en France et qui visent à rapprocher la distribution de logiciels de celle des livres ou des disques, qui ont quitté les canaux des boutiques spécialisées pour aller vers ceux des grandes surfaces (Mastertronic).

Activision. Activision, avec deux pôles : aux Etats-Unis et en Grande Bretagne, emploie un peu plus de cent vingt personnes et diffuse du Japon à Israël en passant par les pays scandinaves et, depuis peu, la Côte d'Ivoire. La société s'est développée en fournissant les jeux pour les consoles Atari, et s'est reconvertie dans les logiciels ludiques haut de gamme (Little Computer People, Alter Ego ou Hacker II). Elle s'intéresse au marché florissant des jeux d'action, sous le sigle des autres sociétés du groupe : Electric Dreams (Xarq, Tempest, des wargames et bientôt Aliens), ou Gamestar spécialiste des logiciels sportifs : tennis, boxe, golf et un récent Championship Basketball voire System 3 (International Karaté).

Thomas Ormont, le directeur commercial d'Activision, cite aussi Infocom qui sort « d'excellentes aventures, hélas exclusivement textuelles et rédigées en anglais, or il faut des images pour les Français et les textes sont techniquement intraduisibles car la traduction en français augmente le nombre de mots ! »

— A quel niveau se fait la sélection des logiciels importés en France ?

— Nous avons des réunions « produits » au cours desquelles nous voyons où en est le développement de certains produits. J'importe bien sûr les jeux dont je suis assuré du succès et également quelques logiciels tel un football américain, mais sans faire de publicité à ces derniers car il n'est pas question de forcer les gens à acheter un jeu qui ne plaira pas à des Français, même s'il est bon et qu'il est produit par Activision.

Un programme excellent comme Alter Ego intéressera les passionnés mais n'atteindra pas une forte diffusion en France. Ou hors de notre domaine, les cassettes enregistrées de livres pour écouter au walkman se vendent aux Etats-Unis et pas du tout ici. Bref, Activision propose d'excellents titres mais qui sont plutôt adaptés aux goûts du public américain.

— Un logiciel sophistiqué demande combien de travail ?

— Parfois près d'un an. Et une adaptation nous demande parfois trois mois.

— Le développement de jeux pour IBM-PC et compatibles vous intéresse-t-il ?

— Les IBM équipent les familles américaines. Nous avons un dizaine de titres sur compatibles.

— Et le PC d'Amstrad ?

— Il faut vérifier la compatibilité, titre par titre. On n'a pas réussi à faire tourner Hacker II. Ce PC ouvre la voie à des matériels de Taiwan à 5 000 F. Nous souhaitons que s'installe un standard. Il faut parfois décliner un jeu en six ou sept versions, ce qui coûte fort cher. Pour sortir sur Thomson nous avons confié l'adaptation à Loricels de Barry Mc Guigan boxing, Hacker et Spindizzy.

— Pour vous un succès, c'est quoi ?

— C'est de la monnaie. Je sais qu'avec certains jeux on obtiendra tout juste le seuil de rentabilité. J'aimerais traduire certains titres, mais si c'est pour une diffusion de cinq cents pièces, cela n'en vaut pas la peine.

— On a beaucoup parlé de perte d'argent grave chez Activision US, de l'ordre du million de \$ par mois...

— Ecoutez, il ne faut pas mélanger les choses : quand Activision rachète Infocom, de l'argent sort, c'est vrai. Mais cet argent est-il perdu ? Ne vous inquiétez pas pour nous. Nous avons fait le choix de la qualité et de la quantité. Le meilleur choix, non ?

Epyx. La firme américaine Epyx est représentée par D3M en France. Stratégie : miser sur des valeurs sûres, « décliner » un jeu sur toutes les machines, et fournir une version française. « On ne peut pas amortir 30 000 francs de frais de traduction avec un jeu qui se vend huit jours. » Les jeux Epyx seront plus systématiquement proposés sur Thomson, car la concurrence est limitée aux firmes françaises.

— Vous n'avez pas rencontré de problèmes techniques ?

— Si, pour Winter games, on a dû éliminer certaines épreuves qui auraient donné de mauvais résultats sur Thomson.

— Qui choisit les jeux adaptés et diffusés en France ?

— Nous proposons notre choix à Epyx qui a un droit de veto en fonction du résultat, de la qualité du logiciel. Nous voulons proposer des logiciels de science-fiction sur Thomson et Amstrad.

— Vous développez pour des IBM et compatibles ?

— La trilogie du temple d'Apsai est sur IBM. Nous adaptons les logiciels pour le PC d'Amstrad, ce qui pose des problèmes au niveau des circuits gérant les couleurs.

D3M veut consacrer une part de son activité aux logiciels professionnels : il n'est pas indispensable de les adapter sur une demi-douzaine de machines, ils continuent à se vendre tant qu'ils ne sont pas dépassés...

Ariolasoft. Ariolasoft né il y a trois ans d'Arioladisques, en est depuis 1985 une division à part entière au plan européen. Trente-cinq personnes y travaillent en Allemagne, quinze en Grande-Bretagne et deux en France.

Pour cette compagnie européenne, le marché français se caractérise par son effritement : les Allemands se partagent entre l'Amstrad et le C 64, les Anglais ajoutent le Spectrum aux premiers, les Français s'équipent en Amstrad, puis en Thomson, marque inconnue hors de France et le tiers du marché s'émiette entre les autres marques. « Vous voyez, insiste Patrick

Chachuat, un bon programme qui se vendra en Grande-Bretagne à quarante mille sur Spectrum peut se diffuser en France à cent cinquante exemplaires seulement.

« 1987 verra, nous l'espérons, un changement profond, avec enfin une évolution vers un standard IBM et compatibles et, à plus long terme, l'arrière-fond des CD-ROM et tout ce qui s'ensuit. »

— Qu'est-ce qu'un tube pour vous ? ?

— Quinze mille exemplaires vendus pour Amstrad, (vingt-cinq mille toutes machines confondues), ou Sorcery qui atteindra trente à trente-cinq mille avec la version Thomson.

— Et un bide ?

— J'ai des regrets pour des programmes brillants, de bonne qualité, qui n'obtiennent pas la diffusion qu'ils méritent. Ainsi Starship Andromeda, où il faut chercher un élément de la solution à chacun des cinq niveaux du jeu, comme un puzzle. L'attente du public se porte pour une large part vers des jeux au graphisme achevé mais au scénario simpliste, faisant appel à la dextérité avec le joystick. Depuis Pacman, ces jeux n'ont pas vraiment évolué. Et voyez votre hit-parade des lecteurs ! Nous ne pouvons nous permettre de diffuser des jeux trop simplistes, parfois nous en proposons de trop sophistiqués.

— Par exemple ?

— Golf Construction Set était peut-être trop orienté sur le côté didactique alors que le concurrent (Leader Board sur Amstrad), plus graphique, s'est mieux vendu. Il y a même des journalistes qui chargent un jeu et qui, au bout de cinq minutes décident « c'est de la merde », le jettent au panier, tout ça parce qu'ils ne sont pas vraiment rentrés dans un jeu riche.

— Vous jouez pour la France le rôle d'un importateur ?

— La stratégie d'Ariola est d'adapter le plus grand nombre de programmes : nous avons diffusé Shogun en version française, nous avons rédigé en français Elite de chez Firebird, de même pour Starship Andromeda. Et bientôt, Dan Dare de Virgin ou La Geste du barde (Bard's Tale). Je ferais à Tilt le reproche de parler de programmes diffusés sans même une notice en français ! Alors que l'adaptation nous demande un énorme travail et que demain je reçois la visite du service de la concurrence et des prix qui vérifieront que j'applique bien la loi exigeant des notices en français.

— Vous allez diffuser des programmes marquants ?

— Nous nous fournissons aux USA, en Angleterre et en RFA qui produit des programmes intéressants, comme Airline que nous sortirons prochainement, autour du thème : créez et gérez votre compagnie d'aviation. »

MSX CENTER

VIDEO

89 bis, rue de Charenton
75012 PARIS
Tél. : 43.42.18.54 +

ORDINATEURS

MSX1 80 K RAM dont 16 K RAM Vidéo (sauf VG8010 48 K RAM) - Résolution graphique : 256 x 192 - 16 couleurs
Son : 3 voies, 8 octaves - Sortie péritel

CANON V 20 : 850 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 650 F

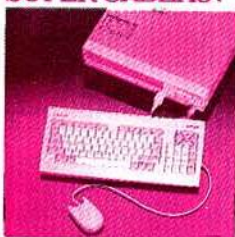
SONY HB 501-F : 1 990 F
SPECTRAVIDEO SVI-738
X'PRESS : 2 990 F

« LE MSX1 CONSTITUE DÉSORMAIS LA GAMME DE MACHINES D'INITIATION AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ-PRIX » SVM AOUT 86

MSX2 9 modes d'affichage dont 80 colonnes - 512 couleurs disponibles dont 256 simultanément - Haute résolution : 512 x 212 - Horloge interne, mot de passe, sortie péritel.

« LE MSX2 CONSTITUE LE MEILLEUR CHOIX ACTUEL EN MICRO-INFORMATIQUE FAMILIALE » MICRO-SYSTEMES SEPT 86

SONY HBF 700F+ SUPER CADEAU! : 4 990 F



(256 K RAM + 128 K VIDEO RAM) Lecteur de disquettes Intégré double face I MEGA OCTET, livré avec souris + 5 logiciels professionnels commutables entre eux : HI TEXT, HI BASE, HI CALC, HI GRAPH et l'extraordinaire HI BRID (gestion de programmes par icônes)

SONY HBF 500F : 3 750 F

PHILIPS VG 8235 :

(128 K de RAM + 128 K Vidéo RAM) lecteur de disquette 360 K Intégré, clavier orientable, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme et utilitaire DOS.



MSX2 PHILIPS VG 8235 M (avec moniteur monochrome)

MSX2 PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) 5790 F

PHILIPS

MUSIC MODULE NMS 1205 : 1 490 F - SOURIS SBC 3810 : 490 F - TABLE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F - IMPRIMANTE VW 0010 : 890 F / IMPRIMANTE VW 0020 : 1 490 F - IMPRIMANTE VW0030 QUALITÉ COURRIER (complète) : 2 990 F - MONITEUR MONOCHROME BM7552 : 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + MAGNETO VV 0030 : 2 990 F
ORDINATEUR VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + MAGNETO VV 0030 : 1 990 F

MONITEURS COULEURS

CM 8521 : 2 290 F - CM 8832 : 2 990 F
CM 8852 : 3 790 F - CM

SONY

MONITEUR KX 14 : 6 450 F - IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITÉ COURRIER, 75 CPS, SONY PRN M09 COMPLETE AVEC CABLE : 2 990 F - LECTEUR DE DISQUETTES SONY HBD 30-W (720 K DOUBLE FACE, COMPLET AVEC CONTROLEUR) : 3 390 F - IMPRIMANTE-TABLE TRAÇANTE PRNC-41 = 990 F !

PROMO DISQUETTES 3" 1/2

(PAR 10)
SF/DD = 190 F DF/DD = 250 F

DISQUETTES MSX 1 ET 2

L'HERITAGE : 315 F ; MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE : 315 F ; REGATES : 310 F ; ILLUSIONS : 190 F ; PYRO-MAN : 190 F ; REVERSI : 160 F ; WORLD CUP SOCCER : 199 F ; LODE RUNNER : 350 F

DISQUETTES MSX 2

L'AFFAIRE : 290 F ; BAD MAX (720 K) : 290 F ; WORLD GOLF : 345 F ; CHESS GAME 3 D : 199 F ; RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) : 199 F ; LAYDOCK (720 K) : 345 F ; HYDLIDE : 345 F ; LES PASSAGERS DU VENT (avec la BD) : 320 F ; CHOPPER : 195 F ; THUNDERBALL : 145 F ; TELKIT : 270 F

SYNTHÉ-VOCAL (EN FRANÇAIS)
K7 : 290 F - DISQUETTE : 350 F

CARTOUCHES A 230 F

SONY : MAGICAL KID WIZ ; MIDNIGHT BROTHERS ; COASTER RACE ; TRAFFIC
KONAMI : KNIGHTMARE ➔ TILT D'OR ! ; NEMESIS ; THE GOONIES ; TWIN BEE ; AN-TARTIC ADVENTURE N°2 (MEGA ROM I)

MANETTES

SUPERJOY 28 : 75 F ; QUICKSHOT II ou V : 125 F ; QUICKSHOT II TURBO : 149 F

Dernière minute :

GREEN BERET, Cartouche : 230 F

NOUVEAUTÉS : CARTOUCHES EN DIRECT DU JAPON ! RAMBO : 290 F. CARTOUCHE KONAMI MEGA ROM MSX2, VAMPIRE KILLER : 290 F

LES 7 GRANDS CLASSIQUES DES JEUX D'ARCADE NAMCO ENFIN DISPONIBLES ! PAC-MAN ; GALAXIAN ; DIG-DUG ; MAPPY ; TANK BATTALION ; BOSCONIAN ; GALAGA : 230 F chaque cartouche.

Des centaines de jeux, utilitaires et éducatifs en cassettes à partir de 49 F
KIDKIT (6 jeux etc) K7 ou D : 320 F

Nombreux utilitaires dont langages évolués disponibles. Des centaines de jeux cartouches disponibles à partir de 99 F !

MSX NEWS est sorti...

Le nouveau journal des hyper-branchés MSX est vendu exclusivement par abonnement au prix démentiel de 99 F pour 11 numéros !

En plus du journal vous recevrez un catalogue complet et détaillé de tout ce qui est disponible en MSX (ordinateurs, moniteurs, accessoires, logiciels) avec des promos insensées et les toutes dernières nouveautés que vous pourrez commander avant tout le monde !

Cadeau : un abonnement gratuit de trois mois pour toute commande atteignant 650 F !

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT



BON DE COMMANDE : à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____

Mode de règlement :

Chèque Mandat-lettre joint

Je craque, abonnez-moi immédiatement à MSX NEWS 99 F
 Je vous commande le matériel suivant : _____

Pour un prix de _____

Frais de port jeux et accessoires 20 F
 Frais de port matériel 90 F

TOTAL _____

Ma commande atteint 650 F, je suis abonné à MSX NEWS pour trois mois

Patrick Chachuat me montre aussi *Werner mach in*, un jeu mettant en action un personnage de BD allemand, puis évoque un succès d'Ariolasoft en RFA dont la version française est en préparation qui se passe à l'époque de la prospérité des villes de la Hanse, ces ports qui entouraient la mer du Nord et la Baltique.

U.S. Gold. Situation paradoxale que celle d'U.S. Gold, qui se trouve en concurrence sur le marché anglais avec des marques telles que Gremlin Graphics, Ocean-Imagine, Palace Software et Little Genius, tout représentant ces mêmes sociétés sous la bannière de sa filiale française. Albert Loridan, responsable d'U.S. Gold en France répond à nos questions.

— En quoi le marché français diffère-t-il du marché anglais ?

— Je pense qu'ils se rapprochent de plus en plus, du fait de la diffusion rapide des produits. La seule différence est que le jeu d'aventure marche mieux en France qu'en Angleterre. Par exemple, *Cauldron* de Palace Software a fait un score extraordinaire en France, avec plus de vingt-cinq mille exemplaires vendus. En Angleterre, il s'en est peut-être vendu autant pour un marché quatre à cinq fois plus important que le nôtre. On a vendu beaucoup plus en proportion. L'Angleterre, c'est vraiment un marché pour les dix-quinze ans. Aux Etats-Unis, le marché est plutôt constitué de la tranche des jeunes adultes de vingt à trente-cinq ans, et je pense qu'en France, c'est celle des quatorze-quinze ans qui est concernée. Le marché anglais est dominé par les jeunes, qui cherchent des jeux comme *Rambo*, *Green Beret* et *Commando* alors que chez nous, on préfère les choses un peu plus sophistiquées. Par exemple, *Winter games* et *Summer games II* se vendent proportionnellement mieux en France qu'en Angleterre, à cause d'une clientèle un peu plus âgée.

— Quel sera le visage des jeux U.S. Gold en 1987 ?

— Ce sont les adaptations de jeux d'arcades comme *Green Beret* et *Commando* qui ont le plus de succès en Angleterre. Cela va-t-il se poursuivre ? Toujours est-il que l'année prochaine, on verra encore beaucoup d'adaptations de jeux d'arcade.

Micropool. Micropool fête avec le sourire sa première année d'existence. Cette société de distribution européenne a d'abord été créée par les producteurs de logiciels britanniques pour conquérir le marché européen. Vingt-cinq pour cent en France, vingt-cinq pour cent en Allemagne, l'autre moitié de Micropool pour le reste de l'Europe occidentale moins le Royaume-Uni.

L'objectif en France était double : avoir un compte chez tous les grossistes (une vingtaine), et tenir 10 % du marché. La stratégie repose sur la promotion de certains produits susceptibles d'effectuer une percée (comme *Obélix* et le *chaudron magique*) quitte à défendre un ou deux jeux seulement d'un éditeur particulier, ou à distribuer des marques bénéficiant d'une bonne renommée. Ainsi *Mirrorsoft* n'a été représenté que par *Biggles* et *Strike Force Harrier*, sélectionnés dès le stade du dévelop-

pement. *Micropool France* pèse assez pour exprimer des *desiderata* précis aux éditeurs anglais : ils pensaient ainsi à une adaptation de *Tintin* réalisée en Grande-Bretagne et l'auraient obtenue si les dispositions testamentaires de Hergé n'avaient pas fait échouer le projet.

En 1987 *Micropool* voudrait connaître un développement important dans le domaine des logiciels professionnels. Un atout : le contrat signé avec *Digital Research*, l'exclusivité de la distribution de GEM pour la France (l'intégrateur graphique qui assure menus déroulants et gestion de souris, au lieu de ren-



trer les commandes du DOS au clavier). D'où s'ensuivent moult logiciels sous GEM et plus généralement pour PC, PC Amstrad d'une part et les autres clones ensuite...

Mastertronics. Avec *Mastertronics* nous rentrons dans le domaine de la production et de la vente de masse. Un flop chez *Mastertronics France*, cinq mille titres, est une bonne vente ailleurs. Mille exemplaires de *Spellbound* sur Amstrad sont partis chaque semaine pendant plusieurs mois. En 1987, cent quarante titres ont porté la marque avec des hits tels que *The Last V.8*. Toute la gamme des micros y passe : *Commodore 64* et *Commodore 16* (en Grande-Bretagne), *Amstrad*, *Spectrum*, *Spectrum 128*, *M.S.X.* et *Atari 800 XE/130 XL*. A Noël *Mastertronics* s'est attaqué aux ST et commence sa production sur compatibles PC en ce début d'année.

Un constat de réussite pour cette société à laquelle personne ne croyait deux ans auparavant (un Français achètera traditionnellement des produits plus chers, gage, dans son esprit, de qualité, que des produits bon marché). La recette est simple, offrir de bons jeux, à un prix imbattable en France, trente et quarante francs, en s'entourant d'une équipe légère, empruntée à l'Angleterre, où les « budgets software » font des ravages. Tous les programmes sont développés par des auteurs indépendants, il est donc très difficile de prévoir les titres à venir. *Geoffrey Heath*, ancien président de *Melbourne House* a pris en charge le département recherche de la société en Grande-Bretagne. Impossible d'en savoir plus sur les développements entrepris. En attendant, *Mastertronics-France* a lancé le

département disquettes pour l'Amstrad qui seront toutes fabriquées dans notre doux pays pour être ensuite diffusées sur l'Europe. *Mastertronics* a versé sept millions de royalties aux auteurs en 1986 et cherche en permanence de nouveaux programmeurs. Qu'on se le dise

Les Cématremière-surprise-partix

Petits, chatouilleux sur la qualité de leurs logiciels, Excalibur, Transoft, Imperasoft, sont au début de leur carrière. Ils ont tout à prouver, beaucoup à apprendre.

Ils proposent des softs de la première génération, qui ont du mal à décoller.

Les portes ne sont pas fermées pour autant : ces entreprises aux petits moyens et aux structures hyper-légères vivent de peu. Un autre belligérant se range à leur côté :

Runsoft. Mais cette dernière société, émanation des boutiques Run Informatique, est particulière : elle propose des softs corrects, mais au rythme d'un tous les ans !

Cématremièresurprise-partix spécial slows, en quelque sorte...

Excalibur. Nouveau et intéressant. Petit et joli. *Excalibur* n'avoue aucun personnel à temps complet, existe depuis moins d'un an. *Excalibur* ne vise pas la première place, mais juste le créneau du donjon. Ils ont créé des aventures : *Excalibur Quest*, *Globe-trotter* ou *La cité perdue*. Leurs dernières : *L'ancre de Gork* fourmille de monstres et de magie, *Hawaï* n'a d'exotique que son nom, et le héros n'arrive pas à sortir de sa ville, dans un graphisme de BD aux clins d'yeux multiples. Ils ont sorti pour *Apple* et *Amstrad Faïal*, une longue aventure dans le style des « livres dont vous êtes le héros ». Mais l'aventure ne nourrit pas son homme, et *Excalibur* se lance dans les jeux d'arcade : ainsi un projet se déroulant sur une *Ziggourat* (une de ces pyramides babyloniennes à étages), dont on ne voit que deux faces. Les programmeurs ont construit la maquette en Lègo pour s'y retrouver ! Ils croient très fort au développement des compatibles IBM : « tout le monde va en avoir, alors on se lance, en français et moins cher » !

Transoft. Quand un ingénieur de l'aérospatial rencontre un commercial de chez *Lansay*, que font-ils ? Ils programment *Bad Max* et *Les Dents de sa mère*. Un style qui emprunte à *Edika* et *Charlie Hebdo*, une musique repiquée sur *Alan Parson Project* ou *Supertramp* et un vocabulaire branché sont les ingrédients de la marmite *Transoft*.

La société affiche un bilan mitigé pour 1986. *Bad Max* a été un succès avec quatre mille exemplaires vendus et *Les Dents de sa mère*, un flop. La version digitalisée de *Bad Max* sur *M.S.X.* II de *Sony* ne peut avoir qu'une diffusion limitée. *Transoft* maintenant se tourne vers le JAO (jeu assisté par ordinateur). Des mini-jeux de rôle accompagnés de notices conçues comme « les livres dont vous êtes le héros ». L'ordinateur prend alors la place du maître du jeu. Refusé par les distributeurs peu enclins à prendre des risques, le *Complot d'Ithun*, premier de la série, est diffusé directement par *Transoft* via des affichettes placar-

dées dans les lycées, les maisons de jeunes, etc. Outre les JAO, Transoft compte publier des jeux d'arcade et des livres techniques très pointus. En attendant, Transoft propose des jeux moyens qui ne font pas le poids face à la concurrence. « *Maintenant que nous avons essayé d'être original, il faut être bon,* » reconnaît Michel Martin, directeur de Transoft, pour qui vingt-huit personnes travaillent de près ou de loin. Difficile de dire si Transoft existera encore dans un an. La vie des sociétés est fragile et mouvementée. Et le marché ne fait plus de cadeaux aux petits.

Impérasoft. Volontairement mégalomane, Bruno Césard a choisi le titre de la société en harmonie avec son nom. Directement issue de Transoft, Impérasoft est dans la mouvance de ces sociétés qui fonctionnent artisanalement grâce à un réseau de copains. Pour 1987, ils jouent banco sur l'Impérat. Un « outil Minitel » très performant qui tourne sur MO 5. Aidés lors du développement par l'ANVAR, ils espèrent obtenir l'homologation du produit par le ministère de l'Éducation nationale. Mais rassurez-vous, le gang des pastiches est toujours joueur. Leur dernier né, *Clint Fastfood*, met en scène les ZZ Lopes et Clint Fastfood dans un jeu d'arcade qui parodie les westerns. Bad Max et son slip kangourou continuent leurs ravages dans *Bad Max II*, une aventure/action prévue pour septembre 1987.

Beaucoup plus fou, l'équipe compte mettre en place le joystick intégral qui n'est autre que votre centre nerveux. Le jogging des neurones est lancé. Les deux joueurs contrôlent chacun un bataillon de Pac Man, les rouges contre les verts. Suivant l'intensité des stimuli nerveux du joueur, sa couleur gagne sur l'armée adverse. Ce jeu de guerre accompagnera le premier détecteur de mensonges par micro. Grâce à des capteurs et un amplificateur, le micro analysera les stimuli nerveux lors de l'interrogatoire. Mais revenons sur terre. Impérasoft ne croit pas au marché de la micro familiale à l'horizon 1989. C'est pourquoi la société se tourne peu à peu vers la vidéo. Ils préparent actuellement un clip autour de *Looking in your eyes* de Melodie Shaker, nouveau groupe de rock français. A l'affiche Béatrice Dalle pour le glamour et les champagnes Moët et Chandon pour le sponsor. Impéraclip n'est plus loin.

Runsoft. Le saviez-vous ? Run Informatique édite des logiciels, commercialisés sous la marque Runsoft. Il est vrai que l'édition reste une activité tout à fait marginale pour une société avant tout spécialisée dans la distribution et la vente de logiciels et d'ordinateurs : l'effort est concentré sur la recherche et l'importation directe de softs. Runsoft se contente donc de négocier au coup par coup des contrats avec les programmeurs extérieurs qui viennent pro-

poser des réalisations de qualité (avis aux amateurs !). Deux titres figurent maintenant au catalogue : *Tarot*, un jeu pour Amstrad sorti à la fin de 1985 et *Gestion bancaire*, un nouvel utilitaire de gestion de comptes pour Commodore 128 (vendu 350 F). A quand de nouveaux jeux ?

Les « Clients à t'ibo'd ! »

Créateurs impénitents, ils se vendent à qui veut d'eux. Jawx, E.H. Services, DL Research ont à leur actif quelques belles réalisations. Leur ambition : continuer à créer, à adapter, dans le cadre de structures légères mais performantes.

Jawx. Structure de création, Jawx est un peu en dehors des circuits classiques. L'édition proprement dite est laissée de côté au profit de la création. Ceci peut sembler téméraire, pourtant le chiffre d'affaires en 1986 dépasse les 4 millions de francs. L'exportation représente entre soixante-dix et soixante-quinze pour cent du chiffre d'affaires. Les marchés couverts sont, par ordre de grandeur, les pays francophones, les USA, l'Espagne, l'Angleterre, l'Australie, la Norvège, etc. L'ouverture d'un bureau au Japon est prévue pour juin, cela correspond à une politique de développement très particulière.

Selon Jawx, la notion de marché culturel est essentielle et malgré les différences entre le



Comme les grands... mais les prix en petit !

OFFRE SPECIALE LANCEMENT
Jusqu'au 31.12.86 : l'imprimante OLIVETTI DM 100 (120 cps) à 1.990 F TTC au lieu de 3.546 F TTC (offre valable dans la limite des stocks disponibles)

COMPATIBLE PC TURBO SD

256 K (extensible à 512 K sur carte mère) 1 drive 5 pouces mi-hauteur 360 K. Carte couleur/graphique/monochrome. Sortie parallèle - D.O.S. clavier **5.179 F TTC**

COMPATIBLE PC TURBO DD

Même configuration que ci-dessus avec, en plus un moniteur monochrome vert et un deuxième drive mi-hauteur. **6.995 F TTC**

COMPATIBLE XT TURBO SD

Même configuration que PC TURBO SD avec, en plus un moniteur monochrome vert et un disque dur intégré de 10 Mo. **8.995 F TTC**

Moniteur monochrome 12 p vert : **795 F TTC**
Drive 5 p mi-hauteur : **1.195 F TTC**
Disque dur 10 Mo + contrôleur : **2.995 F TTC**

Joystick Quickshot : **115 F TTC** etc.

GAMME AMSTRAD

PC 1512 SD : 1 lecteur Version Monochrome **5.699 F TTC**
Version Couleur **8.170 F TTC**

PC 1512 DD : 2 lecteurs Version Monochrome **7.450 F TTC**
Version Couleur **9.710 F TTC**

PC 1512 HD 10 : 1 lecteur, 1 disque dur 10 Mo Version Monochrome **10.420 F TTC**
Version Couleur **12.670 F TTC**

PC 1512 HD 20 : 1 lecteur, 1 disque dur 20 Mo Version Monochrome **11.840 F TTC**
Version Couleur **14.100 F TTC**

Logiciel WORDSTAR 1512 : **890 F TTC**
REFLEX (tableur) **990 F TTC**
etc. Nombreux titres disponibles sur place.

IMPRIMANTES

Offre spéciale de lancement
Price Computer.
OLIVETTI DM 100 (120 cps). Prix PC jusqu'au 31.12.86 : **1.990 F TTC**
AMSTRAD DMP 3000 (100 cps) : **2.290 F TTC**
CITIZEN 120 D (120 cps) : **2.350 F TTC**

LOGICIELS sous MS DOS

Multiplan Jr : ~~700~~ **500 F TTC**
Word Jr : ~~1.175~~ **840 F TTC**
Framework : ~~1.175~~ **1.030 F TTC**
Norton Utilities 3-1 : ~~1.345~~ **865 F TTC**
d BASE 2 : ~~1.175~~ **1.030 F TTC**

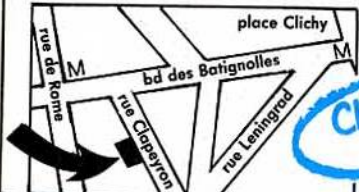
CONSOMMABLES

Disquettes (prix à l'unité)
5 p SF/DD : **3,50 F TTC**

AMSTRAD PC 1512 / SD MONO
5699 F TTC

5 p DF/DD : **5,50 F TTC**
3,5 p SF/DD : **12,00 F TTC**
Papier :
Carton 2.500 feuilles 240x11 blanc : **180 F TTC**
Carton 2.500 feuilles 380x11 zoné : **280 F TTC**
Carton 1.000 feuilles "TRAIT'TEXT" : **165 F TTC**
Grande qualité 240x12

LOTTERIE PERMANENTE P.C.
Venez chez Price Computer remplissez votre bulletin de participation (sans obligation d'achat) et gagnez une superbe chaîne hi-fi AMSTRAD. Tirage tous les mois.



Price Computer
11, rue Clapeyron 75008 Paris. Tél. : 43 87 51 25
Ouverture le Mercredi 3 Décembre.
Ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 18h30, sans interruption.
ClientS SociéteS 43 87 51 15
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

PAS DE VENTE AUX REVENDEURS

Prix donnés à titre indicatif pouvant être modifiés sans préavis.

Japon et la France nos idées, et donc nos produits, sont bien acceptés là-bas. L'avenir est donc rose jour Jawx, d'autant plus que l'apparition de nouvelles machines stimulera la création. Mais, l'évolution de concept de jeu devrait être minime (vous savez : tuer, toujours tuer...). En revanche, le mariage ordinateur Compact Disque Interactif pourrait aboutir à un niveau de réalisme inimaginable à l'heure actuelle. Le téléchargement est considéré, par Jawx, comme média d'avenir. Mais, l'avènement de cette technique se fera en douceur, permettant ainsi aux éditeurs de s'adapter en temps utiles. Vivement demain !

E.H. Services. Comme Jawx ou DL Research, E.H. Services est une structure de développement. Mais elle se définit plus comme support technique que créatif. Créée en mai 1985, elle réalise une augmentation du chiffre d'affaires de l'ordre de trente pour cent. En 1987, la progression devrait suivre celle du marché. Cette société emploie une dizaine de programmeurs internes et trois externes. Dernière production en date, *Erebus* est commercialisée par une nouvelle société (Titus). De qualité identique sur des machines telles que le ST, le TO 9 et l'Amstrad, ce programme donne un bon exemple des capacités d'E.H. Services. Mais, le titre phare est *One* sur Amstrad. Mélanger les trois modes graphiques de cette machine n'est pas une partie de plaisir. Pourtant, ils ont réussi... La principale activité de cette entreprise est l'adaptation qui représente aux alentours de soixante-dix pour cent du C.A. La traduction de logiciels est une autre source de revenus. Mais, cela est marginal.

La position d'Hervé Caen, patron d'E.H. Services, concernant le CDI est simple : on s'adaptera. La mise en place de structures nouvelles fait qu'un recours à la sous-traitance est possible (on peut imaginer que la partie « tournage » soit prise en charge par une société de production audiovisuelle). De plus, des regroupements de structures de développement ne sont pas à exclure. Ce serait un bon moyen de surmonter les problèmes financiers générés par le CDI. Le téléchargement pose d'autres problèmes : qui payera ? Le coût d'un programme est de plus en plus élevé ; il n'est pas certain que le téléchargement puisse couvrir ces frais.

DL Research. Rattaché à US Gold, DL Research est une structure de développement peu connue. Pourtant, ses œuvres sont célèbres : adaptation de *Beach Head*, *Silent Service*, *Vol Solo* sur Thomson ; création de *Numéro 10* pour Thomson et *Tennis* sur C 64, *Spectrum*, *Amstrad*, *ST*, *Thomson*, *PC*... Employant trois auteurs en interne et neuf en externe, elle est dirigée par Albert Loridan. D'après ce dernier, l'évolution du jeu ira vers plus de complexité. Ceci d'un point de vue développement, mais aussi scénario. Cependant, les concepts de jeu devraient rester figés du fait d'un renouvellement constant des acheteurs. La télématique devrait être un élément moteur à moyen terme car très séduisante intellectuellement (disponibilité des informations, choix offert, etc.). Cependant, le côté froid et relativement impersonnel de cette

technique risque de limiter sa diffusion. L'attrait d'un beau packaging est irremplaçable... En revanche, le CDI changera certainement beaucoup de choses. Les capacités de mémorisation et les performances de ce nouveau support nécessiteront de nouvelles structures de développement. Cependant, la pénétration de ce système sera fonction de son prix. C'est pourquoi le marché ne se développera que lentement. Ces visions d'avenir ne doivent pas éclipser les ordinateurs à base de Z 80 ou de 6502.

Il y a moins d'un an, tout le monde s'accordait pour dire que les 8 bits étaient finis. Mais devant le succès des Amstrad CPC, la continuité de la gamme Commodore 64, certains jugements hâtifs ont été revus...

Les Aquoibonix

Exténués par le combat qu'impose ce marché hyper-volatile, contents d'avoir terminé leur tâche, ils s'en vont doucement vers des univers meilleurs. Les uns continuent à vendre leurs valeurs sûres et développent de nouveaux softs pour les professionnels de l'éducation (Ediciels). Les autres, les « déçus du familial », qui n'ont pas eu les moyens d'assurer une force de vente ou de donner une publicité correcte à leurs produits, s'orientent vers les applications verticales (Norsoft, Nice Ideas). Les derniers (Amsoft), lancés pour assurer le démarrage d'une machine inconnue à l'époque, l'Amstrad 464, se recentrent et se chargent de la protection des softs destinés au PC 1512 - qui deviennent ainsi incompatibles avec les autres clones IBM - et du service technique Amstrad.

Ediciel (Hachette Informatique). Ediciel est devenu Hachette Informatique et stoppe son activité de création de logiciels ludiques au profit des softs destinés à l'enseignement, marché plus stable que celui du jeu. Certes *Sorcellerie* et *Ultima III* et *IV* sur Apple et sur Macintosh resteront disponibles. Mais Hachette juge la durée de vie d'un jeu trop courte pour justifier les investissements consentis. En revanche *Faire le Point - Bac Maths 1, 2 ou 3* suscitent une passion annuellement ravivée chez les élèves de terminale C ou D quatre ans après leur sortie. Outre « des outils d'aide à l'apprentissage et de révision très performants », Hachette Informatique, qui a créé de plus folichons *Pacific 231* et *Profession détective*, assez bien notés par *Tilt* lors de leur sortie, axe son effort sur la diffusion de *Euridis*, un système auteur destiné aux enseignants, et des logiciels développés avec son aide, sur Nanoréseau et pour Thomson. Plusieurs dizaines de titres, dont certains développés par Infogrames, sont proposés dans toutes les matières et pour toutes les classes. Un micro-serveur d'aide au raisonnement mathématique et un traceur de courbes qui met les fonctions dans toutes les représentations pourraient devenir les vedettes de 1987 pour Hachette Informatique.

Norsoft. La petite entreprise normande réduit son activité de conception de jeux : la durée de vie d'un jeu est trop courte. Dure déception pour *Graph-X*, aide à la création graphi-

que sur Amstrad : « On arrive après dix autres, on a peu de publicité alors même si c'est bon... »

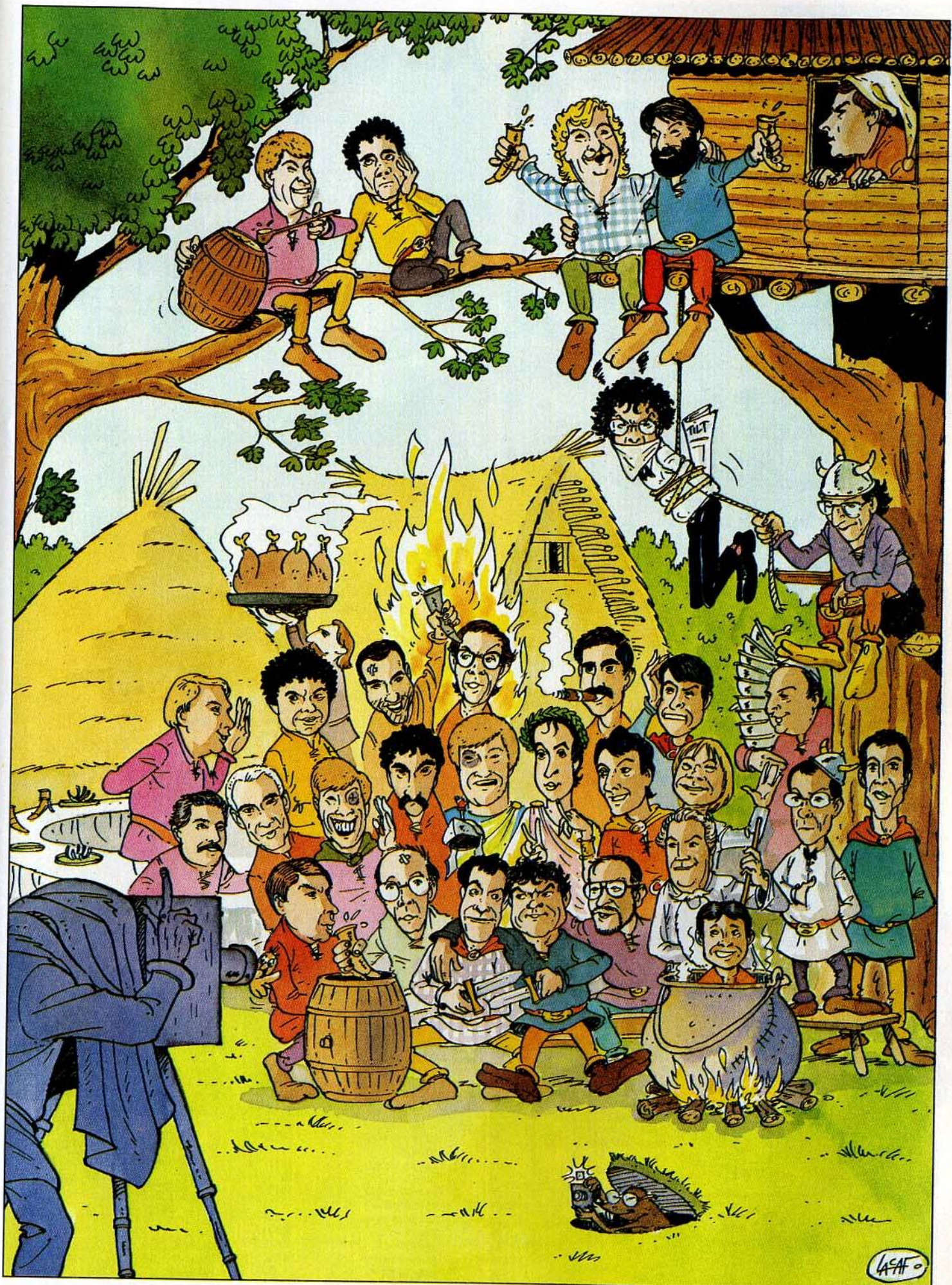
Norsoft se tourne vers les logiciels professionnels et des « applications verticales », pour les agriculteurs (gestion de cheptel) ou cabinet d'assurance... mais n'abandonne pas complètement le jeu. Elle sort *Tyrann II* sur Oric/Atmos (il y a un grand parc installé et curieusement, très peu de programmes pour Oric), puis *IBM-PC*, *Apple*, *Atari ST* et *Thomson*. Un grand jeu de rôle annoncé depuis plusieurs mois et qui devrait bénéficier de la longueur de sa gestation.

Nice Ideas. Cette entreprise qui a relocalisé ses services administratifs et financiers à Paris vit dans l'expectative. Elle a cessé depuis plusieurs mois de développer de nouveaux jeux, se contente de mettre au point des versions sur d'autres machines et porte ses efforts vers les logiciels professionnels. Nice Ideas est désormais distribuée par Infogrames. Elle n'entend pas se retirer définitivement des jeux, et tient à diffuser correctement ses produits. En effet le marché des jeux se rétrécit et la concurrence s'y fait de plus en plus rude. Donc pas de nouveauté mais Nice Ideas croit pouvoir vendre ses programmes de foot, de bridge ou de tarot, comme les éducatifs. Nice Ideas semble donc tester si ses produits ont une durée de vie suffisante avant de prendre une décision définitive.

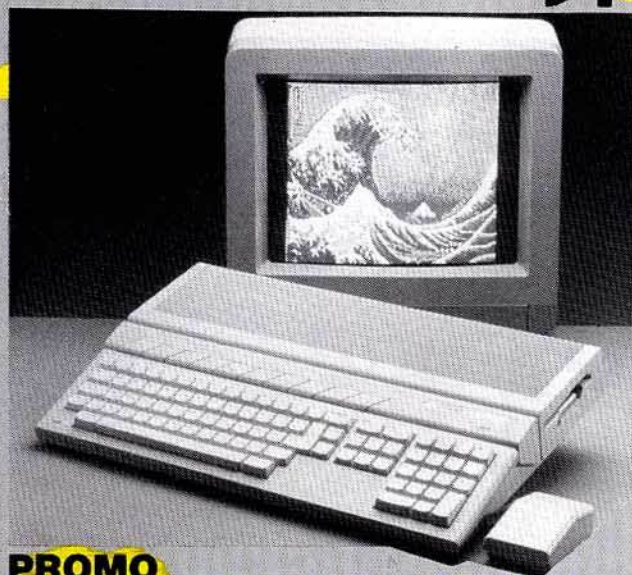
Amsoft. Tout comme Sony ou Philips, Amstrad ou plutôt Amsoft est un éditeur de softs malgré lui. L'activité « logiciel » représente d'ailleurs moins de 5 % du chiffre d'affaires total. Créée à l'origine pour épauler le lancement du *CPC 464*, Amsoft proposait l'éventail de logiciels le plus large possible. La dynamique est maintenant lancée et Amsoft se contente d'écouler ses stocks ou de réaliser des promotions à Noël. Sur les cent titres de 1986 deux seulement sont de facture française. Tous les autres sont importés directement d'Amsoft Grande-Bretagne pour être francisés. Amsoft achète les droits de logiciels déjà existants tels que *Winter games*, *Summer games*, *Pitstop* ou *Cyrus Chess II*, sortis pour Noël.

Curieusement, leurs plus grands succès sans compter *3 D Grand Prix* sont des utilitaires tels que *Multiplan*, *D Base II* et *Master file* sur le PCW. Amsoft c'est aussi et surtout, le support technique d'Amstrad, les interfaces, modules de synthèses vocales etc. C'est Amsoft Angleterre qui a développé le *PC 1512*. Amsoft France s'est chargé de la francisation des sources MS Dos et du GEM et aussi du verouillage des programmes. Cela permet aux sociétés de vendre peu cher leurs produits sur le PC d'Amstrad tout en continuant à les commercialiser au prix fort sur les autres compatibles. *Framework*, le célèbre tableur, le premier titre d'Amsoft sur le *PC 1512* sera vendu 990 F. Malheureusement, seulement trois jeux ont réussi à se faufiler parmi les quinze titres prévus pour 1987 sur le PC.

Enquête réalisée par Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Nathalie Meistermann, Denis Schérer.



HORAIRE:
LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h - 13h et 14h30 - 19h



PROMO 1040 STF + Rom 10 990 F

écran monochrome SM 125 (nouveau modèle)
 + imprimante citizen 120 D
 + 10 disquettes + trait. texte
 + tableau + fichier

1040 STF + ROM
 + écran monochrome
 + pack bureautique **9 990 F**

Avec moniteur couleur **11 990 F**

520 STF + Rom + 1 moniteur couleur **5 850 F**
 Unité centrale 512 K clavier azerty et lecteur 360 K intégré, équipé pour brancher sur votre télévision ou moniteur couleur.

520 STF + Rom + 6 jeux en cadeau **3 990 F**
 Disks vierges 3 1/2 **150 F les 10**

Moniteur monochrome H.R.	1 990 F
Moniteur couleur H.R.	3 990 F
Lecteur disk SF 354 - 360 K	2 000 F
Lecteur disk SF 314 double face 720 K	2 700 F
Modem Emulcom, émulateur Minitel disponible	850 F
Disk dur 20 mega	6 990 F
Digitaliseur d'images professionnel	3 490 F
Digitaliseur d'images	2 490 F
Capot de protection	125 F
Lecteur disk Kumana 1 Méga	1 950 F

JEUX

Arena	330 F
Black Cauldron	390 F
Borrowed Time	255 F
Brattacas	330 F
Chess (Pslon)	225 F
Deep Space	375 F
Eden Blues	275 F
Flight simulator	430 F
Flight simulator II	430 F
Hacker II	255 F
Jewels of Darhness	195 F
Karaté Kid II	239 F
Leader Board	270 F
Little Computer People	290 F
Macadam Bumper	275 F
Major Motion	199 F
Mercenary	239 F
Pinball Factory	N.C.
The Pawn	239 F
Silent Service	239 F
Sky Fox	350 F
Starglider	250 F
ST Karaté	225 F
Sundog	330 F
Super Cycle	290 F
Time Bandit	310 F
Trilogy of Apshai	350 F
Turbo GT	275 F
Ultima III	450 F
Wrestling	290 F
Winter Games	345 F
World Games	250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

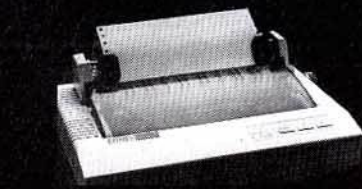
Animator	299 F
Art gallery	270 F
Boffin T.Texte	850 F
CAD 3D	390 F
Calcomat	450 F
Cambridge Lisp	1 490 F
Compta Memsoft	1 690 F
Datamat	450 F
D Base II	1 190 F
DB Master One	390 F
Degas Elite	700 F
Devpack	490 F
Digitaliseur de son	1 590 F
Easy Draw	850 F
Emulateur Macintosh	1 790 F
Fast basic (cartouche)	890 F
First World Plus	N.C.
GFA Basic	490 F
Haba Writer II	895 F
Lattice - C	990 F
Macro-assembleur	490 F
Pascal	790 F
MC Base Memsoft	1 690 F
Megamax - C	1 790 F
Music Studio	295 F
Paint Works	370 F
Printmaster	390 F
Profortran	1 290 F
Plus print	395 F
Systeme expert	1 590 F
Textomat	450 F

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



STAR NL 10

2 990 F



Citizen 120 D

2 450 F

Amstrad

NOUVEAU : IMAGE SCANNER 850 F



CADEAU

Pour l'achat d'un Amstrad CPC 4 jeux + 1 manette de jeu ou 1 crayon optique

Amstrad CPC 6128
 Monochrome **2 990 F**
 Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,90 F

Amstrad CPC 464
 Monochrome **1 990 F**
 Crédit: comptant 290 F + 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128
 Couleur **3 990 F**
 Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 321,80 F

Amstrad CPC 464
 Couleur **2 990 F**
 Crédit: comptant 590 F + 12 mensualités de 226,80 F

Imprimantes DMP 2000	2 290 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces, les 10	350 F
Adaptateur péritel DMP2	490 F
Graphiscopie II	990 F
Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Les mines du roi Aquantus - C/D	115/175 F
L'héritage II - C/D	135/175 F
Macarabo - C/D	135/175 F
Match day - C	89 F
Mandragore - C/D	235/250 F
Metro 2018 - C/D	170/180 F
Mission Elevator - C	95 F
Nexus - C	105 F
Pacific - C/D	110/169 F
Paper Boy - C	90 F
Ping-Pong - C/D	89/155 F
Rally II - C/D	160/260 F
Saboteur - C/D	105/140 F
Sapiens - C/D	135/175 F
Scrabble - C/D	235/250 F
Shogun - C/D	105/155 F
Skyfox - C/D	105/170 F
Sorcery - C/D	99/140 F
Spindizzy - C/D	89/155 F
Spy vs spy - C/D	89/155 F
Room ten - C	99 F
Tennis 3D - C/D	140/190 F
They sold a million - C/D	109/145 F
The way of the tiger - C/D	95/135 F
Turbo esprit - C	105 F
V - C/D	95/135 F
Winter games - C/D	110/150 F
Yie ar kung fu - C/D	99/135 F
Zorro - C/D	99/135 F

LES DERNIERS HITS...

3D fight - C/D	140/240 F
5x axe - C/D	185/199 F
Affaire Vera Cruz - C/D	155/185 F
Alien highway - C/D	95/145 F
Balle de match - C/D	99/175 F
Bataille d'Angleterre - C/D	115/190 F
Batman - C/D	99/135 F
Biggles - C/D	105/165 F
Billie la banlieue - C/D	135/195 F
Bombjack - C	89 F
Boulder dash III - C	89 F
Bridge - C/D	235/250 F
Cauldron II - C/D	95/160 F
Commando - C/D	89/145 F
Dambusters - C	109 F
Equinox - C/D	109/159 F
Exploding fist - C	95 F
Fairlight - C/D	99/155 F
Fighter pilot - C/D	89/135 F
Foot - C/D	175/195 F
Ghosts'n goblins - C/D	89/135 F
Gold hits - C/D	110/160 F
Green beret - C/D	95/155 F
Impossible Mission - C	115 F
Infernal runner - C	140 F
Jumpjet - C/D	89/139 F
Kung fu master - C/D	110/149 F
La geste d'Artillac - C/D	235/250 F
Leader Board - C	105 F

DERNIERES NOUVEAUTES

They Sold a Million III - C/D	99/155 F
Infiltrator C/D	115/165 F
Dragon's Lair C/D	89/135 F
Fer et Flamme D	250 F
Druids C/D	89/135 F
Trivial Poursuite C/D	175/230 F
Starglider C/D	135/175 F
Goonies C/D	105 F
Asterix C/D	105/155 F
1942 C/D	95/145 F
Gauntlet C/D	99/155 F
Fist II C/D	99/145 F
Tarzan C/D	99/145 F

MICROSTORY

Commodore

C 64 nouveau modèle + Geos
Graphic environnement system
(icônes et menus déroulant)
+ Lecteur cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 950 F**
Crédit: comptant 350F
+ 12 mensualités de 340,95 F

1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **2 150 F**
Peritel **2 550 F**
Crédit: comptant 350 F
+ 12 mensualités de 223,28 F

C 64 pal 1 790 F
Moniteur monochrome H.R.
40/80 colonnes pour C 128 1 150 F
Capot de protection C 64 120 F
Capot de protection C 128 150 F
Modem Digitelec agréé PTT
compatible Minitel 1 490 F
Modem Digitelec + 1 990 F
Modem Digitelec 2100 2 990 F
(intelligent)
Graphiscop II 990 F

LES HITS COMMODORE

Ace - C/D	109/150 F
Acrojet - D	150 F
Adventure Cst Set - D	175 F
Alley cat - C/D	99/135 F
Archon II - C/D	115/145 F
Astérix - C/D	99/150 F
Batalyx - C/D	95/135 F
Batman - C	95 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack - C/D	99/155 F
Borrowed Time - D	160 F
Boulder Dash III - C/D	109/160 F
Cauldron - C	89 F
Cauldron II - C/D	105/160 F
Colossus Chess IV - C/D	105/155 F
Commando - C/D	89/135 F
Crusade in Europe - C/D	160/205 F
Danse Macabre - D	165 F
Dragon's Lair - C/D	99/135 F
Eidolon - C/D	105/155 F
Elite (français) - C/D	135/185 F
Empire - C	105 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Golf Cst set - C/D	150/165 F
Goonies - C/D	105/135 F
Green Beret - C/D	89/140 F
Gyroscope - C/D	99/150 F
Hacker II - C/D	105/145 F
Hardball - C/D	00/155 F
International Karat - C	79 F
Karateka - C	105 F
Koronis Rift - C/D	89/145 F
Kung fu Master - C/D	105/145 F
Leader Board - C/D	115/160 F
Legende des Amazones - C	99 F
Little Computer People - C/D	89/145 F
Mandraptor - C/D	235/250 F
Masquerade - D	145 F
Mermaid Madness - C/D	110/160 F
Miami Vice - C/D	99/135 F
Knight Riders - C/D	99/165 F
Paper Boy - C/D	95/145 F
Pinball Cst. set - D	170 F
Ping-pong - C/D	89/135 F
Pitstop II - C/D	109/155 F
Questron - D	150 F
Rambo - C/D	89/125 F



1 C 64 nouveau modèle + Geos
+ 1 lecteur disk 1541
+ 1 cadeau **3 590 F**
3 990 F
Peritel
Crédit: comptant 590F
+ 12 mensualités de 331,64F

Racing Dst. set - C/D	155/160 F
Raspoutin - C	95 F
Revs - C/D	140/170 F
RMS Titanic - C/D	109/160 F
Road Race - C/D	105/145 F
Rocky Horror Show (128) - D	135 F
Saboteur - C	95 F
Shogun - C/D	105/145 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	110/145 F
Solo Flight II - C/D	105/150 F
Sorcery - C	95 F
SPY VS Spy II - C/D	110/155 F
Starship Androméda - C/D	115/145 F
Summer games I - C/D	109/155 F
Summer gammes II - C/D	95/155 F
Supercycle - C/D	105/165 F
Thai Boxing (64-128)	89/135 F
The Pawn - D	155 F
They sold a million II - C/D	105/165 F
Ultima III - D	150 F
Ultima IV - D	185 F
Uridium - C/D	99/150 F
V - C/D	105/135 F
Way of the Tiger - C/D	115/155 F
Winter Games - C/D	99/155 F
World Cup Carnival - C/D	109/165 F
Yie-ar Kung Fu - C/D	89/125 F
Zorro - C/D	89/145 F

DERNIERES NOUVEAUTES

Light Force	C/D
They sold a million III - C/D	99/135 F
Fist II - C/D	99/155 F
Paper Boy - C/D	105/160 F
1942 - C/D	99/139 F
Druids - C/D	89/135 F
infiltrator - C/D	89/169 F
Sanxion - C/D	110/175 F
Ace of Aces - C	110 F
Jail Break	C/D
Trivial Poursuite - C/D	175/230 F
Tarzan - C/D	105/135 F
Break Thru - C/D	105/155 F
World Games - C/D	105/155 F

SUPER PROMO

Lecteur disk 1541 **1 850 F**
Moniteur couleur **1 890 F**
Citizen 40 colonnes **490 F**
Imprimante Star NL 10 C **3 100 F**
Imprimante Citizen 120 D **3 100 F**
C 128 **2 790 F**
C 128 - D **5 190 F**
1571 **2 750 F**
Moniteur couleur H.R. **2 890 F**
40/80 colonnes (voir photo)

1 C 128 4 950 F
+ 1 moniteur couleur
+ 1 lecteur cassette
+ 1 manette de jeu + 6 jeux
Crédit: comptant 450 F
+ 12 mensualités de 426,69 F

1 C 128 azerty + jane
+ 1 lect. cassette + 1 manette jeu
+ 6 jeux **3 150 F**
Peritel **3 550 F**
Crédit: comptant 550 F
+ 12 mensualités de 285,13 F

1 C128 + 1 1571 5 490 F
1 C 128 D 7 990 F
+ 1 moniteur couleur H.R.
Crédit: comptant 790 F
+ 12 mensualités de 730,92 F

Power cartridge 475F
(Back-up cassettes et disquettes)
Freeze frame 490 F
Souris C 128 550 F
Souris C 64
avec programme 790 F

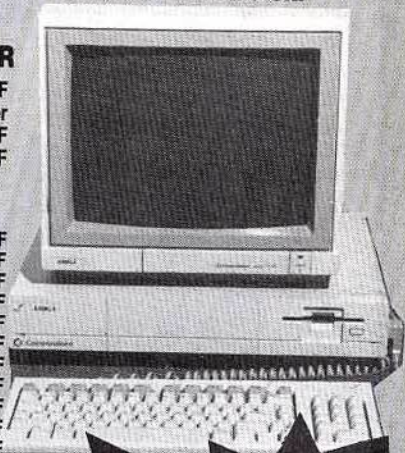
Amiga

SUPER PROMO 9 990 F TTC
+ 1 souris + 1 lect. disk.

1 Amiga 512 K
+ **1 moniteur couleur H.R.**
Extension 2 mega 7 500 F
Disk dur 20 mega nous consulter
Digitaliseur de son stereo 2 250 F
Digitaliseur d'images 2 990 F

LOGICIELS

Deluxe Paint	890 F
Deluxe Print	890 F
Aegis Image	790 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw	1 590 F
Music Studio	390 F
VIP	1 990 F
Lattice C	1 150 F
Mcc Pascal	890 F
Brattacas	360 F
Sky Fox	290 F
Maxiplan	1 450 F
Seven Cities of Gold	350 F
Marbel Madness	290 F
Borrowed Time	255 F
Analyse tableur	990 F
De Luxe video	790 F
Instant Music	290 F
Aegis impact	990 F
Assembleur	790 F
True Basic	1 250 F
Leader Board	310 F
Chess Master	350 F
The Pawn	275 F
Artic Fox	290 F
Hacker 2	275 F



Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/85 : 18,24 %

BON DE COMMANDE : à retourner à MICROSTORY 14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel

commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port soits 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque mandat carte bleue
Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ccp mandat-lettre
Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Le joystick de la peur

L'adversaire surgit de toutes parts pris d'une irrésistible frénésie de destruction.

L'action se résume à survivre et votre tâche à sauver la planète, défendre la veuve et l'orphelin en dépit de tous les dangers. Attention, réflexes et nerfs d'acier exigés ! On ne meurt que trois fois...



Glass : l'ennemi vient de construire trois cités. Grâce à leurs industries, il est sur le point de remporter la victoire dans cette guerre totale qui dure déjà depuis des décennies. Vos qualités de pilote émérite vous ont fait choisir parmi tant d'autres pour effectuer une fort dangereuse mission. Aux commandes de votre vaisseau spatial ultra-moderne, vous devez atteindre chaque cité pour tenter de la détruire. Mais bien des obstacles vont se dresser sur votre route. A chaque étape, il vous faut parvenir à rester vivant pendant un certain temps. Ce n'est que lorsque l'indicateur de temps tombe à zéro que vous passez au tableau suivant. Les difficultés que vous surmontez sont assez diverses. Ici, ce sont des robots volants qui se précipitent sur vous à toute allure. Ail-leurs d'autres robots progressent

à grands bonds désordonnés ce qui les rendra assez difficiles à toucher. Parfois c'est à bord de chars que les attaquants mènent leur offensive. Fort heureusement vous disposez d'un canon laser à énergie illimitée et au refroidissement excellent pour vous en débarrasser. Mais certains robots protégés par une épaisse armure nécessitent néanmoins plusieurs coups au but. Dans les cités, personne n'est là pour vous attaquer, mais il faut en revanche voler en rase-mottes entre les nombreux buildings. Votre bouclier de protection absorbera un certain nombre d'impacts avant de rendre l'âme. Prenez-en grand soin car ici vous ne disposez que d'une vie. En revanche, le choix vous est offert de recommencer le jeu au début ou de le continuer en perdant simplement les points accumulés. Un jeu au graphisme et à l'animation de qualité, mais à l'action trop répétitive en dépit de tableaux assez divers.

J. H.

Alien highway : ce logiciel constitue la suite de *Highway encounter*. Grâce aux Vortons (sorte de petits robots en forme de saucisse à chapeau chinois), la tentative de domination de la Terre a échoué. Mais la menace demeure. Pour réduire définitivement l'ennemi à l'impuissance, il faut frapper fort et détruire le cœur industriel avant que ses armées n'aient le temps de se regrouper. Votre mission consiste donc à diriger le Vorton pour amener le Terratron au bout de la route. Ce Terratron n'est rien d'autre qu'une bombe de puissance phénoménale, qui fait exploser d'un coup l'ordinateur principal de défense des envahisseurs. Mais cette route est bien entendu fréquentée par de nombreux adversaires qui, vous vous en doutez, ne vous veulent pas de bien. Votre pisto-laser vous en débarrasse, bien que dans certains cas, il vaille encore mieux se détourner de leur chemin. A ce propos, vous ne pouvez pas sortir de la route pour fuir car

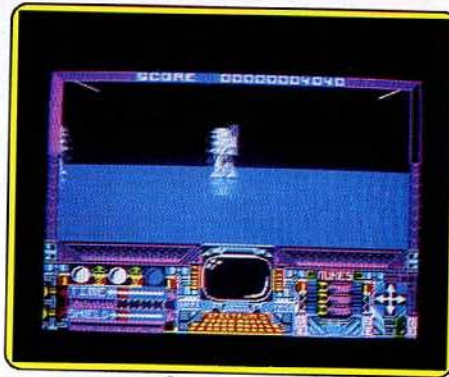
elle est bordée d'une barrière électrifiée à haut voltage, qui aurait tôt fait de faire disjoncter les circuits de vos robots. Pourtant l'énergie est loin de vous être inutile. Ainsi, à intervalles réguliers, il faut penser à en refaire le plein dans l'une des sept stations de réfrigération qui se trouvent sur votre route.

Un amusant logiciel, aux graphismes et à l'animation de qualité mais dont l'action ne change guère de l'épisode précédent.

J. H.

Twister : toujours prêt à défendre la veuve et l'orphelin en dépit de tous les dangers ? Twister, le noir seigneur des ténèbres, est descendu dans votre monde. Depuis peur et désolation règnent dans le pays. Vous tentez de lever la malédiction. Pour cela, vous récupérez dans un premier temps les as de chaque couleur. Ceux-ci sont situés sur des dalles distantes les unes des autres d'un petit saut et disposées en quinconce. Mais les démons acolytes de Twister s'en donnent à cœur joie pour vous en empêcher. Vous disposez heureusement de quelques munitions pour vous en débarrasser et vous en trouvez d'autres sur certaines dalles. Les fortifiants éparpillés sont indispensables pour ne pas périr d'inanition. En effet, votre énergie s'épuise rapidement à chaque saut de même que tout contact avec un démon. Pourtant tous les objets ne sont pas bons à ramasser. Certains font baisser votre énergie tandis que d'autres vous soustraient une carte si durement acquise.

Dans le second tableau, ce sont les symboles du zodiaque que vous devez collecter. Les monstres sont ici plus dangereux et surtout plus rapides. Prenez garde au serpent qui n'attend qu'une occasion pour vous enserrer dans l'un de ses anneaux. D'autres tableaux viennent encore, aux monstres variés et toujours plus difficiles à combattre et à éviter. Twister se dresse enfin devant vous, en pixels et en os. Sans hésiter, tirez au plus vite une boule d'éner-



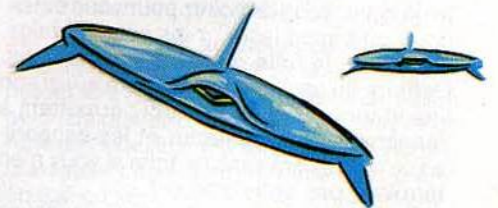
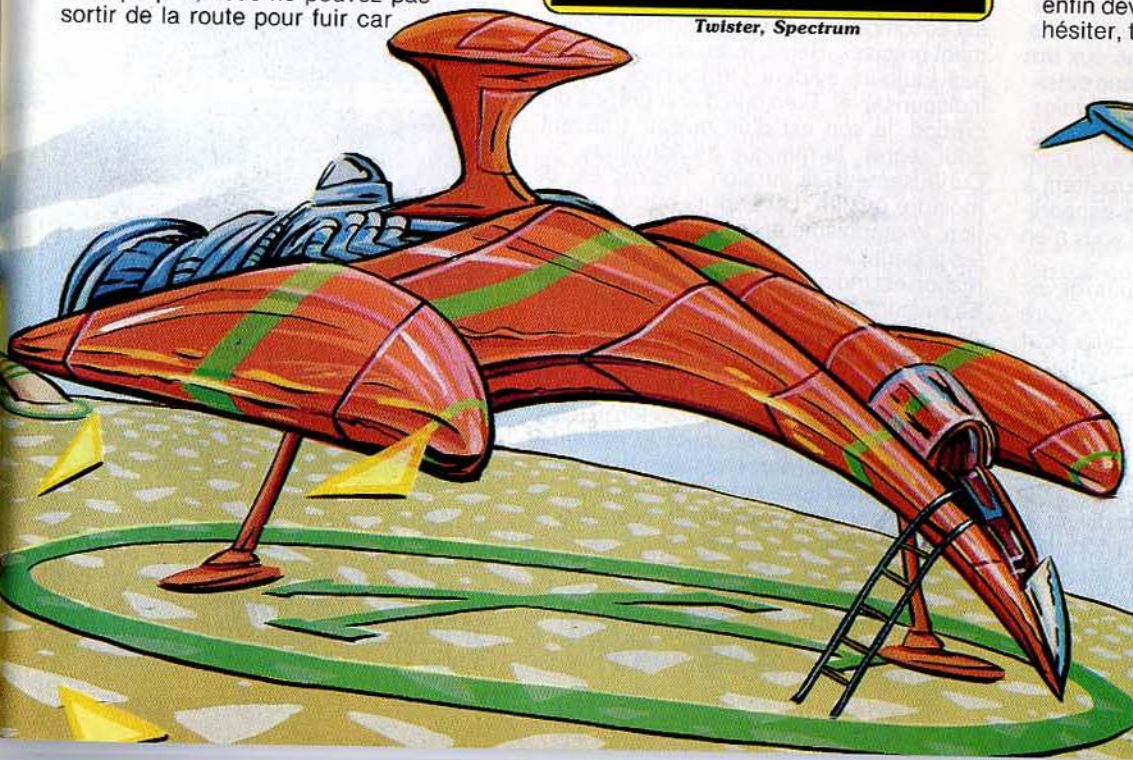
Glass, Spectrum



Alien highway, Spectrum



Twister, Spectrum





Redoutable mais ô combien vulnérable avion de combat !...

gie psychique à la gorge de ce sombre démon. Méfiez-vous de son regard capable du meilleur comme du pire. Un amusant jeu d'action mêlé de stratégie, aux graphismes superbes et à l'animation correcte. J. H.

Captain Goodnight : encore une fois c'est à vous que revient la lourde charge de sauver le monde. Cette fois, c'est un savant fou, le Dr Peutêtre, qui menace de faire sauter la planète si on ne lui livre pas au plus vite l'impressionnante somme de deux cent millions de dollars. Le quartier général est bien décidé à ne pas céder au chantage. Aussi vous a-t-il envoyé, vous le célèbre capitaine Goodnight, pour détourner la terrible menace.

Aux commandes de votre avion, dans un premier temps vous vous rendez sur les îles de la Peur où se trouve le laboratoire du savant. Pour cela, vous franchissez des territoires hostiles. Ceux-ci sont défendus par des missiles sol-air et des avions aux tirs fulgurants. Vous disposez pour vous débarrasser d'un canon laser, mais pour certains, c'est dans la fuite que se trouve le salut. Détruire au passage les radars a aussi son importance. En effet, ceux-ci permettent à l'ennemi de vous détecter et les escadrilles se succèdent sans relâche si vous n'en détruisez pas suffisamment.

Arrivé aux portes du désert, vous devez continuer le chemin à pied. Là encore votre laser vous est d'un précieux secours pour vous débarrasser des robots guerriers qui veulent entraver votre marche. Ne vous immobilisez pas trop longtemps car les balcons n'attendent que cette occasion pour vous foudroyer d'un rayon. Après cette étape, vous devez encore apprendre à utiliser les véhicules et équipements divers de l'adversaire pour progresser en avion, jeep ou tank. La dernière partie du chemin se fait obligatoirement à pied. Les souterrains qui mènent à la chambre forte sont peuplés de créatures aussi dangereuses qu'hideuses, ce qui n'est pas peu dire ! Le doigt sur la

gachette, frayez-vous un chemin. Enfin, arrivé devant la machine du Jugement Dernier, composez sans erreur le code de destruction. Un jeu varié aux tableaux multiples et aux graphismes corrects mais l'animation pêche par sa lenteur. J. H.

Xarq : planète très éloignée, Xarqon est considérée comme une position stratégique pour la fédération galactique. L'installation d'une base de surveillance y est donc décidée. Intégralement autonome et contrôlé par un ordinateur défaillant, le complexe se développe et devient rapidement une menace pour la sécurité de l'empire ! Le réacteur énergétique, amené à un niveau critique, menace d'exploser. C'est pourquoi, chargé de la maîtrise de la base, vous vous retrouvez sur Xarqon à bord d'un « Nik Nik Hi-Speed Hydraboat ». Jouissant d'une grande mobilité et d'un armement très perfectionné, cet appareil devrait vous simplifier la tâche.

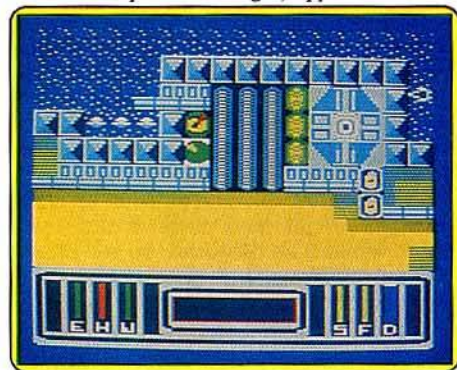
La qualité de la version *Spectrum* vous enthousiasmera ! Le choix des teintes met en valeur les graphismes de qualité. L'animation, modèle de douceur et de précision, est accompagnée par des commandes vraiment précises. Hélas, le jeu au clavier n'est pas toujours évident (un joystick s'avère indispensable). Bien que d'une grande discrétion, le son est d'un niveau suffisant. Seul regret : le manque de scrollings.

Curieusement, la version *Amstrad* est de moindre qualité. Utilisant la basse résolution, le graphisme est ordinaire et les teintes apparaissent assez ternes. Rapide, l'animation est moins précise que sur *Spectrum*. En revanche, les commandes et les bruitages sont irréprochables. Malgré cela, l'ensemble fait fouillis et semble moins convaincant que sur *Sinclair*. J. H.

Quasar : pseudo « Space-Invaders », *Quasar* possède ses détricateurs et ses fans. Les premiers lui reprochent son trop grand classicisme et une action peu variée. Les seconds apprécient sa simplicité et la qualité de la réalisation. Cependant, loin de toute polémique, il est vrai que ce logiciel n'utilise pas toutes les possibilités du *ST*. Ce genre de programme existe sur toutes les machines, offrant une qualité équivalente. Mais il possède l'originalité d'être le premier



Captain Goodnight, Apple II

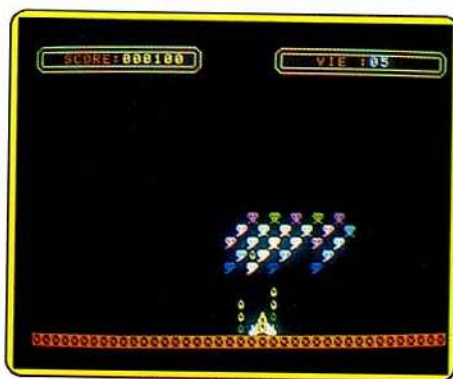


Xarq, Amstrad



Quasar, Atari ST

logiciel français sur *ST*. Et pour un coup d'essai, c'est plutôt réussi ! Le but est simple : éliminer le quartier général des forces de l'immonde Qubidus. Pour atteindre son fief, vous devez détruire des bases secondaires en faisant sauter leurs



Vega X4, EXL 100



Knightmare, M.S.X.



Jet bomber

points stratégiques. Cela n'est pas toujours évident : les défenseurs nombreux et très mobiles rendent la tâche périlleuse. La destruction d'une base permet de se rendre à la suivante, mais pour cela d'autres épreuves vous attendent. Parmi celles-ci : la tra-

versée d'une pluie d'astéroïdes ou le ravitaillement en vol.

Bien que relativement difficile, ce programme reste attrayant car parfaitement réalisé. Les graphismes sont de qualité et mis en valeur par des teintes agréables. L'animation, très rapide, et les commandes, suffisamment précises, sont irréprochables. Cependant, « l'auto-fire » n'est pas superflu ! Le seul reproche que l'on puisse adresser à ce programme concerne le bruitage, mais le bilan est plus que positif. O. H.

Vega X4 : les programmes pour EXL 100 ne courent pas les rues. Trouver un bon jeu pour cette machine relève de l'exploit, et, franchement, les dernières productions ne favorisent pas l'optimisme. Cependant, il arrive qu'un logiciel se détache du lot. C'est le cas de Vega X4, version revisitée de Galaxian et autres « Space Invaders ». Evidemment, il ne faut pas s'attendre à un chef-d'œuvre d'originalité ! Le principe de base est respecté : tuer ou être tué. Dirigeant votre vaisseau selon un axe horizontal, vous devez détruire des adversaires qui ressemblent étrangement à des gouttes d'eau. Bien que d'apparence anodine, ils s'avèrent très dangereux car jouissant d'une mobilité supérieure à la vôtre. Et c'est ici que l'on découvre le talon d'Achille de ce logiciel. Le joueur, mis à mal par des attaques trop fréquentes, voit ses espoirs de victoire réduits à néant. En effet, les cinq vies semblent insuffisantes pour parvenir au troisième niveau. Arriver au huitième et dernier paraît donc impossible et surtout décourageant... Bien que très simplifiés, les graphismes offrent un bon niveau. Malheureusement, les teintes sont déplorables car trop agressives. Le bruitage, désagréable, n'utilise pas suffisamment les possibilités de la machine. Ce reproche s'adresse surtout à la synthèse vocale, pratiquement inutilisée ici. Les commandes, malgré la liaison infrarouge, sont précises et assez rapides. Logiciel moyen, Vega X4 a au moins le mérite d'être distrayant. J. H.

Knightmare : Tilt d'Or 1986, ce logiciel à de quoi séduire. Nous ne parlerons pas du scénario qui n'a rien à voir avec le jeu. L'action se résume à survivre. Pour cela il faut tirer partie des multiples astuces du

programme. Tout d'abord, s'équiper : affronter moult agresseurs avec, comme seules armes des flèches et son courage, n'est pas évident. Se procurer un bouclier est la première chose à faire. Pour cela, il suffit de tirer sur les ronds noirs porteurs d'un point d'interrogation. Lorsque la couleur de ce dernier devient identique à celle de son armure, il est possible de se procurer un bouclier. Ensuite on pourra prendre une autre arme. Ceci est relativement simple. Il faut procéder de la même façon que pour le bouclier, mais en tirant sur les ronds noirs non porteurs de points d'interrogation. Parallèlement, il faut éviter les chauves-souris, les boules noires et leurs projectiles, etc. Les cases bleues bloquent le jeu un instant, ou bien donnent des points supplémentaires. L'une d'entre elles mène directement au niveau supérieur, évitant la bataille avec le sorcier. Une autre donne une vie supplémentaire. L'aspect le plus plaisant de ce logiciel est que malgré son apparente simplicité, la découverte d'une nouvelle astuce est toujours possible. De plus, la réalisation est excellente. Graphismes et animation sont sans reproches. La bande sonore ne donne pas envie de mettre le volume à zéro. Enfin, les commandes sont réellement précises. M. B.

Jet bomber : les amateurs de Zaxxon ne seront pas dépaysés aux commandes de ce redoutable mais ô combien vulnérable avion de combat. Faute de faire preuve de réflexes infailibles, d'être doué d'une inébranlable capacité d'attention et d'être équipé en série de neurones supraconducteurs, on ressort de cette périlleuse mission avec une mine déconfite et le poignet en compote. Quelles souffrances ne faut-il pas endurer pour devenir un super-héros ! Vous décollez au terme d'un complet retour distillé par une voix synthétique. Dans votre frénésie de destruction, vous pilonnez sans merci les multiples cibles qui n'ont de cesse de se dresser sur votre chemin, accumulant réserves de fuel et points de bonus. Tout irait bien pour vous si vous n'étiez vous-même pris en chasse par de mystérieux projectiles. L'esquive des missiles arrivant à contresens est un art difficile malgré la maniabilité de l'avion. La vitesse ▶

DOSSIER

Véritable épreuve de calme et de sang-froid.

n'est pas contrôlable et les déplacements de l'appareil sont contenus dans un étroit canal, de sorte qu'il est impossible de déserrer le théâtre des opérations : on est bien loin de l'univers étendu des simulateurs de vol. Chacune des cinq phases du vol requiert une technique de combat appropriée : mitraillage en rase-mottes des abris et des réservoirs de fuel de l'ennemi, destruction d'escadrilles adverses et pour finir, anéantissement de la base rebelle. Autant vous dire que vous n'êtes pas arrivé au bout de vos peines, ni au bout du scrolling... J.P.D.

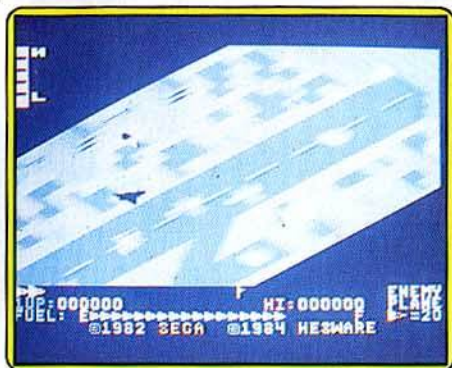
Super Zaxxon : eh oui, voici encore l'un des programmes les plus performants en matière d'action et de tir à répétition. Suite logique du fameux *Zaxxon*, cette « nouvelle » épreuve prend place dans un décor de qualité. La 3D est ici à son avantage : le vaisseau vole à une vitesse uniforme mais il vous est possible de contrôler son cap et surtout son altitude.

Repère désormais classique, votre ombre vous permet de visualiser la position exacte de l'appareil vis-à-vis du sol ou de vos ennemis. *Super Zaxxon* est le type même du logiciel d'action. L'adversaire surgit de toutes parts, tantôt sous la forme d'une fusée, tantôt sous celle d'un engin semblable au vôtre. Les cinq vies mises à votre disposition vous laisseront accéder sans grande peine à la forteresse spatiale puis au tunnel. Quant à la forteresse du Dragon, il faudra sans aucun doute attendre encore !

Le contexte graphique de *Super Zaxxon* est très honorable. Si l'animation n'est pas toujours aussi sensible qu'on le désirerait, la mise en place des bâtiments, tunnels ou rayons mortels confère au jeu une stratégie intéressante. L'appareil, manié au joystick, n'est soumis à aucune force de pesanteur. Les mouvements sont parfois trop précis (pas d'effet de « dérapage »...), ce qui déprécie fortement la difficulté de la mission ! Mais devant le nombre d'adversaires rencontrés, inutile d'espérer vaincre avant de longs vols de pratique... Le scrolling ininterrompu est de même assez épuisant. Impossible d'analyser la situation ou de mettre au point une quelconque stratégie au cours de la mission.

Ce programme reste malgré tout très accessible. Il est en effet possible de venir à bout du dragon sans détruire nécessairement tous vos adversaires. Cette dernière proposition concerne uniquement les acharnés du « top score »... Un bon moyen, d'ailleurs, pour ne pas se lasser du programme ! O.H.

M.L.M. 3D : dans un espace bien moins lointain, vous venez d'être déposé sur le sol lunaire. Manœuvre délicate quand on sait que la seule fusée susceptible de vous



Super Zaxxon, C64



M.L.M. 3D, Amstrad

ramener sur Terre est entreposée sur une base particulièrement bien gardée... Les instructions sont brèves : vous allez vous échapper à bord d'un M.L.M. (Module Lunaire Motorisé) armé de deux canons à plasma.

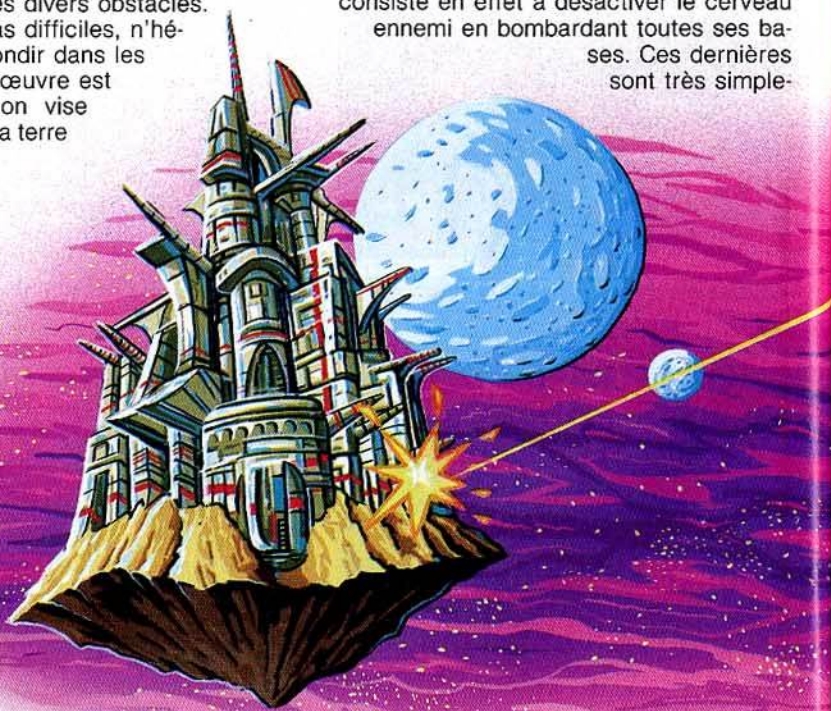
Pas question de tomber ici dans le look « ovni » ! Le M.L.M. a la forme d'une jeep et roule cahin-caha sur un sol inégal. Le danger reste bien sûr présent : montées sur d'étranges pilotis, des boules de feu vont bientôt se jeter sur vous, creusant dans le sol de dangereuses crevasses. Vos deux canons sont essentiellement conçus pour la collecte du carburant. Les fûts oubliés sur la Lune ont le pouvoir de réapprovisionner votre réservoir pour peu que vous les fassiez exploser... Mais attention : si vos tirs ne rencontrent que le sol, ils vont défoncer la piste et risquer d'anéantir votre vaisseau. Le scrolling de *M.L.M. 3D* est lui aussi continu. Il devient alors nécessaire de slalomer entre les divers obstacles.

Et pour les cas difficiles, n'hésitez pas à bondir dans les airs... La manœuvre est efficace si l'on vise avec adresse la terre

ferme. Devant la simplicité d'un tel programme, l'action conserve une vitalité appréciable.

Arcade classique, la mission n'en reste pas moins très périlleuse. Un seul reproche : il n'est pas toujours facile de se repérer avec précision sur le sol lunaire. On eut apprécié un graphisme plus fouillé, une représentation 3D plus éloquente. O.H.

W.A.R. : ce logiciel possède un scénario des plus classiques : destruction d'une base extra-terrestre nuisible. C'est bien plus la disposition de cet étrange univers qui séduira les passionnés d'action. Ce monde, composé de cylindres, met en place de longues rangées d'habitations et bases futuristes. L'ennemi y apparaît en escadrille de soucoupes armées, particulièrement dangereuses pour votre bouclier énergétique. Mais, une fois n'est pas coutume, il ne s'agit pas de détruire l'assaillant ! Votre mission consiste en effet à désactiver le cerveau ennemi en bombardant toutes ses bases. Ces dernières sont très simple-

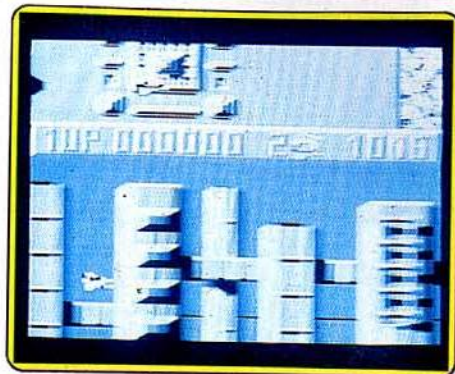




W.A.R., C 64/128



Lightforce, Amstrad



Sanxion, C 64/128

ment représentées par de petits cubes sur la surface du cylindre. Inutile donc de parcourir l'espace. Vous restez immobile pour mieux pulvériser les nombreuses rangées de bases jusqu'au moment où ce premier cylindre sera en état d'urgence. Il faudra alors retrouver au plus vite le portail de sortie, afin d'accéder au cylindre suivant.

L'intérêt de ce programme réside uniquement dans la représentation graphique de cet univers. Tandis que vous survolez le cylindre, vous pouvez à tout moment passer en-dessous de ce dernier afin d'éviter l'ennemi. Un bon point également pour le contexte sonore, musique et bruitages y sont de qualité. Pour le reste, seule la difficulté et la longueur de la mission intéresseront les plus téméraires.

O.H.

Lightforce : « Régulus-stop-sommes envahis par vaisseaux inconnus-stop-demande aide urgente-stop ». Un message qui va droit au cœur ! Comment rester insensible devant la détresse de ce peuple

ami ? Votre engin prend son envol. Le paysage est classique, mais quelle beauté dans les graphismes ! Il s'agit tout d'abord d'étoiles et de planètes. Viennent ensuite quelques bases ennemies puis c'est la forêt... L'Amstrad donne tout ce dont il est capable. Les programmeurs de softs utilisent de plus en plus la superposition de plans pour donner une impression de relief. Le résultat est particulièrement intéressant. Puisqu'il est quasiment impossible de parler d'originalité quand on s'intéresse aux scénarios des logiciels d'action, il faut bien comprendre que seules de telles qualités graphiques peuvent motiver un joueur. Lightforce porte bien son nom. Si le scrolling vertical est sans surprise, cette mission est un véritable festival « son et lumière » ! Les bases éclatent littéralement sous votre tir, ne laissant à leur place que de superbes cratères. Les hordes de météorites et vaisseaux adverses vous obligent à slalomer sans cesse de droite et de gauche, sans jamais vous lais-

ser un moment de répit. Le rêve !

Côté bruitage, le programme reste bien plus classique. Et pour finir avec la stratégie, inutile de chercher midi à quatorze heures... Un bouton de tir, beaucoup de courage et de tenacité, rien de tel pour décrocher le gros lot !

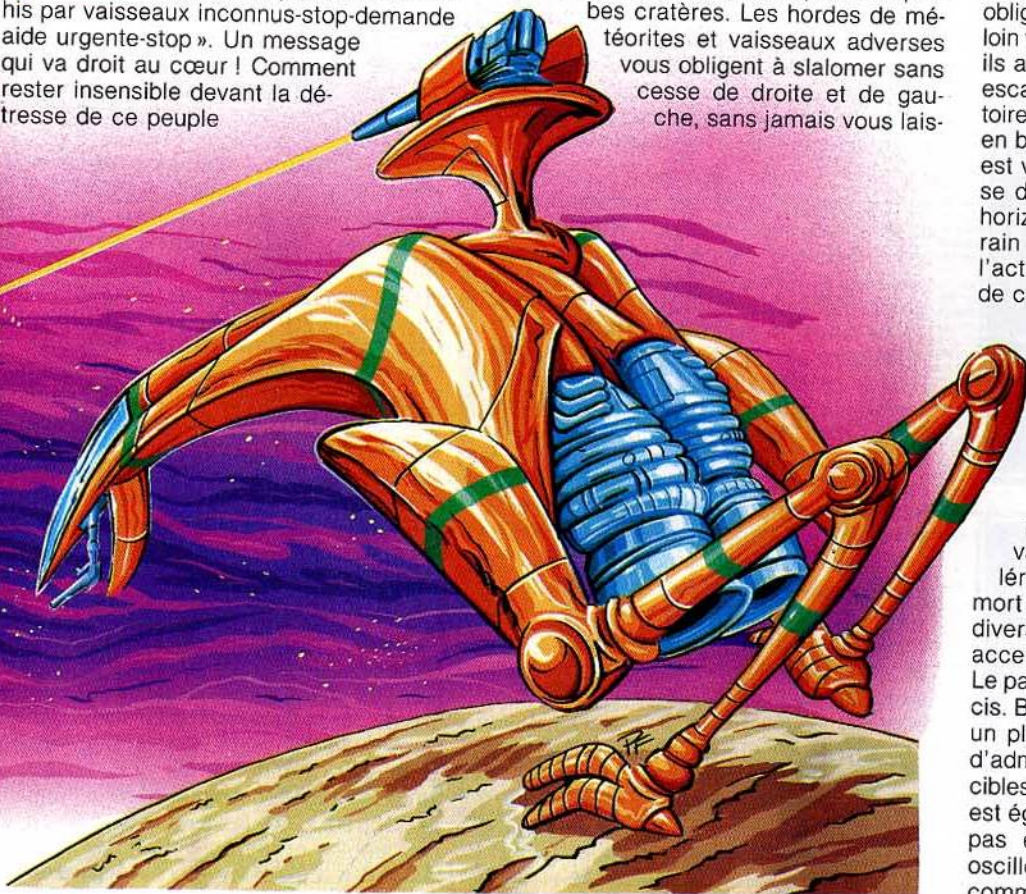
O.H.

Sanxion : les frontières de l'endurance sont atteintes par Sanxion. Une animation excellente, un graphisme de qualité et une action qui ne laisse aucun répit, voici venu le moment de tester vos réelles capacités physiques...

Scénario classique que celui-ci : les Aliens envahissent l'espace et seul votre vaisseau est susceptible de les détruire ! Rien de tel pour motiver les casse-cous... On pousse sur le joystick, on huile la gachette et en avant pour la grande désillusion ! Sanxion est un logiciel très difficile. Le scrolling vous oblige, tout d'abord, à pousser toujours plus loin votre appareil. Quant aux envahisseurs, ils arrivent, au premier niveau de jeu, par escadrilles multiples, tantôt sur une trajectoire rectiligne, tantôt en zigzaguant de haut en bas de l'écran. La précision graphique est votre seule chance de survie. L'écran se décompose en effet en deux fenêtres horizontales : la première présente le terrain en vue aérienne, la deuxième suit l'action de « profil » ! Le principal avantage de cette disposition est que vos adversaires

apparaissent tout d'abord sur la première fenêtre citée, puis sur la fenêtre de tir. Il est donc possible, avec un peu d'habitude, de se positionner à la bonne altitude avant que n'arrive l'ennemi. Tout se passe malheureusement très vite. Certains engins vous prennent à revers et font exploser votre vaisseau. Le joystick permet d'accélérer, ce qui entraîne le plus souvent la mort ! Le graphisme 3D est ingénieux. Les divers plans graphiques se superposent et accentuent l'effet de relief.

Le paysage, enfin, est on ne peut plus précis. Bâtiments futuristes, océans ou forêts, un plaisir pour ceux qui auront le temps d'admirer autre chose que leurs futures cibles. L'évolution de votre propre vaisseau est également très réaliste. Lorsqu'il n'est pas en pleine accélération, ce dernier oscille doucement de droite et de gauche, comme pour mieux se stabiliser dans



DOSSIER

l'espace. La réponse aux mouvements du joystick est précise et rapide, notamment en ce qui concerne les superbes accélérations qui vous permettent d'éviter de trop nombreux carambolages...

Si le premier niveau de difficulté de ce programme vous demande de longs vols de pratique, sachez qu'il existe ainsi plusieurs étapes de danger croissant. L'obtention des

trier, si ce n'est par quelque judicieuse marche arrière.

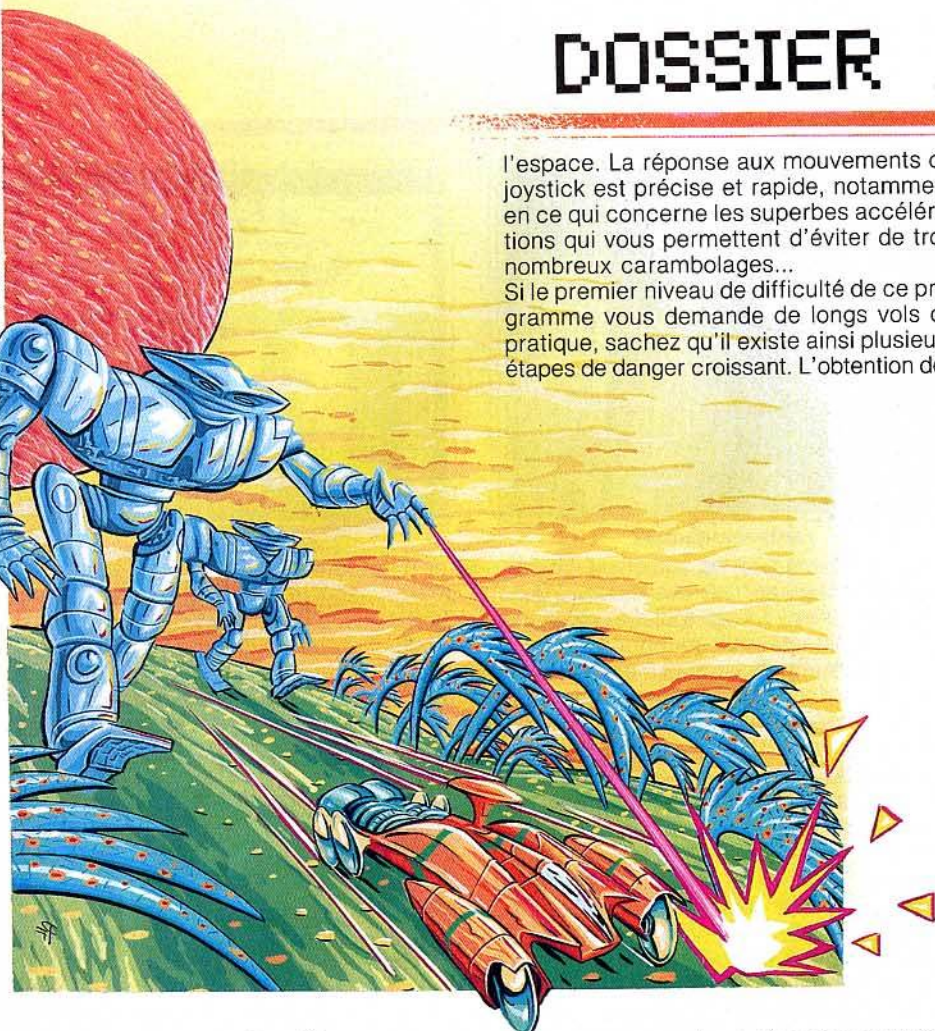
Dans un contexte graphique trépidant, l'action atteint les limites du supportable. Seule l'accumulation des points de bonus permet de tenir le choc et de parvenir en fin de compte au bout du tunnel... Un véritable « brise joystick » ! O.H

Starstrike II : pour quitter un instant les scrollings rectilignes, vous plongez ici dans l'espace tridimensionnel aux commandes du fameux *Starstrike II*. Un total de vingt-deux planètes sont en danger. Votre mission : relier cinq galaxies et y détruire les installations ennemies. Une aventure où l'action côtoie la stratégie pour un pilotage des plus délicats...

Vous sélectionnez votre première destination. La planète Alpha II est essentiellement composée d'industries agricoles. Cible facile pour les pilotes novices ! La première épreuve consiste à passer au travers des barrières énergétiques ennemies. Le maniement du vaisseau met en relief toutes les qualités nécessaires : le joystick active vos réacteurs et c'est la puissante force d'inertie qui vous pose le plus de difficultés. Pour passer au travers des « grilles magnétiques » et éviter les astéroïdes, il faut sans cesse corriger la trajectoire du vaisseau et tirer sur tous les bâtiments adverses. Le cockpit de votre engin est très simple. Deux canons laser crachent leurs munitions tandis que les réservoirs de carburant et de capacité du bouclier protecteur s'amenuisent dangereusement. Mais voici enfin passé la dernière barrière... Il est temps de mener à bien la phase principale.

Animés par de véritables mouvements tridimensionnels, les vaisseaux ennemis sont repérés par votre radar. Le premier écran indique leurs positions et leurs types, le deuxième précise l'altitude de chacun d'eux. Plus que jamais, il va falloir lutter contre l'inertie pour centrer l'ennemi au milieu du viseur. Véritable épreuve de calme et de sang-froid, la destruction des engins adverses passe par de superbes étapes de récupération de carburant ou d'énergie. La stratégie se mêle alors à l'action pour une difficulté de jeu maximale. Si l'action de *Starstrike II* est largement à la hauteur des *Super Zaxxon* de toutes sortes, le contexte graphique et la richesse relative de son scénario sont autant d'atouts pour l'intérêt de cette mission. L'effet 3D est particulièrement prenant. C'est un véritable ballet spatial qui stimule la rapidité de votre tir ! O.H.

Night gunner : pour combattre sur tous les fronts, n'en oublions pas pour autant notre bonne vieille planète. La guerre ludique y suit son cours. Armée de simples mitraillettes ou de quelques bombes... *Night gunner* vous invite à entreprendre une mission périlleuse. Cannonier de nuit, vous voici entouré d'ennemis plus cruels les uns que les autres. Entre les avions de chasse, les dirigeables et les convois terrestres, une seule stratégie peut vous permettre de sur-



La guerre ludique atteint les limites du supportable...

bonus passe par de courtes phases d'adaptation, telles la destruction de « dollars volants », brefs mais appréciables moments de détente.

Dans un contexte sonore haut de gamme (coup de chapeau à la musique de présentation...), *Sanxion* est un des logiciels les plus captivants de ce dossier. O.H.

Iridis Alpha : cela commence par une sorte de chenille qui vole à une vitesse délirante dans un paysage étrange... Tout à coup, c'est l'explosion : il ne reste qu'un simple vaisseau qu'il faut actionner de droite et de gauche, pour atteindre l'une des extrémités de cette première piste !

Iridis Alpha est un logiciel assez particulier. Tout se passe ici très vite. Inutile d'analyser la situation plus longtemps, il s'agit de foncer droit devant soi et de tirer le plus souvent possible. Le scrolling est très rapide, les ennemis apparaissent et disparaissent comme autant d'éclairs lumineux. Votre engin se transforme tout au long de la mission. Chenille, module simple ou curieuse araignée de fer, à vous d'adapter votre progression à ces curieuses mutations. Mais aussi étrange que cela puisse paraître, vos adversaires ne sont pas tous dangereux... En fait, la réelle difficulté consiste à éviter les « masques grimaçants », des ennemis extrêmement téméraires... Ceux-ci se promènent en bande et n'ont de cesse que d'épuiser votre engin en lui ôtant toute énergie. Et croyez-moi, ces horribles monstres sont plus que collants ! Il est particulièrement difficile de s'en dé-



Iridis Alpha, C 64/128



Starstrike II, Amstrad

QUE DE DECOUVERTES DANS LES TIROIRS RUN!!!

1 AMSTRAD CHEZ RUN C'EST TOUJOURS NOËL
 ● nouveau ● nouveau ● nouveau ● nouveau ●
 CPC 464 mono 1990 F CPC 6128 mono 2990 F
 CPC 464 couleur 2990 F DMP 2000 1690 F

● des accessoires pour votre PCW
 1. SAC DE TRANSPORT : 490 F. Port 60 F.
 2. POSTE DE TRAVAIL DE TABLE : 540 F.
 Port 100 F.
 3. POSTE DE TRAVAIL AUTONOME : 1530 F.
 Port 160 F.

2 ATARI Périphériques : nous consulter.
 520 STF : 3990 F
 Ordinateur personnel + câble PERITEL + lecteur de disquette 3" 1/2 intégré 500 Ko.
 1040 STFM : 9990 F
 Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur monochrome SM 124.
 1040 STFC : 11990 F
 Ordinateur professionnel + lecteur de disquette 1 Mo intégré + moniteur couleur SC 1224.

	COMPTANT	CREDIT CÉTELEM
A	520 STF 3990 F TTC	340,20 F par mois 12 mensualités Apport comptant 390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 482,40 F
B	1040 STFM 9990 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités Apport comptant 1390 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 117,160 F
C	1040 STFC couleurs 11990 F TTC	948,10 F par mois 12 mensualités Apport comptant 1990 F TEG 18,24 % Coût total du crédit avec assurance 1317,20 F

3 RUN PRO pour les utilisateurs PRO!
AMIGA Prix : consultez-nous
 PC 10 PC 20 COMMODORE : nous consulter.
 ATARI. Logiciels de Gestion MEMSOFT : nous consulter.

AMSTRAD PC 1512
 PC 1512 SD monochrome 5925 F
 PC 1512 SD couleurs 8171 F
 PC 1512 DD monochrome 7459 F
 PC 1512 DD couleurs 9710 F
 PC 1512 HD 20 Mega Octets monochrome 11845 F
 PC 1512 HD 20 Mega Octets couleurs 14100 F
 IMPRIMANTE DMP 3000 2290 F

logiciels PC 1512 (prix H.T.)		FACTURATION	
WORDSTAR 1512	750 F	STOCK FASSI	1980 F
SUPERCALC 3	750 F	PAIE GIPSI	1980 F
REFLEX	835 F	FRAMEWORK PREMIER	990 F
SIDEKICK	330 F	DBASE II PC	990 F
COMPTABILITE SAARI	1980 F	COMPTA LPC	950 F
EVOLUTION SUNSET	990 F	GESTION LPC	4200 F

jeux PC 1512
 STARFLIGHT 425 F
 CHESS MASTER 145 F
 GOLF TOUR 145 F
 SILENT SERVICE 265 F
 SOLO FLIGHT 315 F

HELLCAT ACE 190 F
SPITFIRE ACE 190 F
F15 STRIKE EAGLE 233 F
PRINTMASTER 480 F
CRUSADE IN EUROPE 265 F
 ces prix sont TTC

PCW 8256 et 8512
 ● PCW 8256: 3997 F
 ● PCW 8512: 4997 F

4 COMMODORE
 64 Le 64 fait peau neuve. Le 64 nouveau est arrivé chez RUN!
 Venez le déguster! Prix : consultez-nous
PROMOTIONS : PRIX CANON/NOUS CONSULTER.

1. 64 classique + lecteur K7
 2. 64 classique + lecteur 1541

spécial 128 ● logiciels
 GESTION BANCAIRE 128 280 F
 128 OXFORD PASCAL 495 F
 128 PET SPEED (le compilateur qui fonctionne) 495 F
 HACK PACK utilitaire (disque virtuel - compresseur - et parmi ses fonctions : FIND, CHANGE, MERGE, DUMP, INFO, TYPE, SIZE) 395 F

RYTHM KING 128 (la fabuleuse boîte à rythme Supersoft) 409 F
 POCKET WRITER 128 495 F
 Traitement de texte en français, notice en français.
 ● DE BORLAND :
 TURBO PASCAL 820 F
 TURBO TUTOR 345 F
 TURBO DATA BASE 700 F
 TOOLBOX

RUN INFORMATIQUE
 l'authentique spécialiste
 62, rue Gérard - 75013 PARIS
 Tél. : (1) 45.81.51.44 - Téléc. : RUNINFO 270841 F
 Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
 Métro : PLACE D'ITALIE et 7, rue de l'Église
92200 NEUILLY-SUR-SEINE
 Tél. : (1) 46.40.73.26
 Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
 Métro et bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Église

5 DIGITALISATION (nouveau)
 VOUS AUSSI VOUS POUVEZ CRÉER DES IMAGES AVEC VOTRE MICRO
 64/128 (CICI) 1490 F PC compatibles 2640 F
 ATARI ST (CICI) 2490 F AMSTRAD
 ATARI ST PRO (CICI) 3490 F VIDEO - Un NUMERISEUR spécialement créé pour la gamme des CPC
 AMIGA (CICI-DIGIVIEW) 2965 F AMSTRAD 1150 F

10 LES LOGICIELS : DU NOUVEAU!!!

● ATARI
 HABAWRITER 2 780 F
 HABAWIEW 595 F
 HABAWIEW 390 F
 HABAMERGE 430 F
 K SWITCH (multitache) 280 F
 ARENA 280 F
 DEEP SPACE 320 F
 ST KARATE 255 F
 SILENT SERVICE 380 F
 FLIGHT SIMULATOR II 430 F
 JEWELS OF DARKNESS 195 F
 STARGLIDER 240 F
 SHANGAI 440 F
 RED ALERT 220 F
 MERCENARY 350 F
 WINTER GAMES 350 F
 C.O.L.R. Object Editor 260 F
 CARTOGRAPHER 310 F
 BRIDGE 4.0 260 F
 WRITE 90 DEGREES Util 290 F
 DATA MANAGER Util 790 F
 MAKE (MCC) 599 F
 ST TOOLKIT 275 F
 ST REALTIME CLOCK 455 F
 SOUNDWAVE SWB 160 F
 DBI MAN 1155 F
 ANIMATOR 290 F
 CORNERMAN 290 F
 FORTH 1350 F
 HARD DISK BACK UP 250 F
 MIGHTY MAIL 290 F
 PERSONAL MONEY 290 F
 MANAGER 290 F
 DEGAS ELITE 820 F
 jeux
 SHUTTLE II 230 F

MERCENARY 240 F
 JEWELS OF DARKNESS 240 F
 PINBALL FACTORY 240 F
 KARATE KID II 240 F
 FLIGHT SIMULATOR II 410 F
 DUNGEON MASTER 310 F
 STAR FLEET I 405 F
 SUPER CYCLE 260 F
 THE PAWN 245 F
 STARGLIDER 245 F

● AMIGA
 K SEKA (assembleur) 696 F
 MI AMIGAFILE 1150 F
 DEEP SPACE 320 F
 ARENA 280 F
 MARBLE MADNESS 390 F
 SUPER HUEY 350 F
 SHANGAI 395 F
 JEWELS OF DARKNESS 195 F
 STRIP POKER 350 F
 HALLEY PROJECT 450 F
 ABSOFT A/C FORTRAN 1995 F
 ABSOFT A/C BASIC 1550 F
 ART GALLERY 265 F
 DBI MAN 1230 F
 LISP (MCC) 1710 F
 PRINT MASTER 440 F
 TASS TIME IN TONE 390 F
 TOOLKIT AMIGA 455 F
 TRUE STAT 700 F
 VIP 1950 F
 LOGISTIX 1925 F
 PRINT MASTER 250 F
 ● ART GALLERY I 250 F
 ● ART GALLERY II 250 F
 MAXIPLAN 1245 F

6 AMIGA Prix : consultez-nous.
MULTITACHE GRAPHISME SON RAPIDITE (la parole en plus)
 512 Ko RAM
 1 lecteur de disquette 3,5"
 1 moniteur couleur HR
 DYNAMIC CAD. Une révélation - le logiciel de CAD tant attendu sur AMIGA. 4750 F
SIDECAR enfin disponible!!!



7 Club AMIGA / RUN
 Vous avez un AMIGA. Vous désirez en posséder un et voulez l'utiliser à son TOP NIVEAU. Le Club AMIGA/RUN vous propose :
 - un point de rencontre, - des revues et des livres
 - des logiciels... à prix réduits
 - les nouveaux logiciels en priorité - des informations
 Pour bénéficier de tout cela rejoignez le Club AMIGA/RUN.

8 Protégez votre micro...
 RUN vous propose une housse pour chaque appareil!!
 ● AMSTRAD 464 couleur (2 housses) 140 F
 464 mono. (2 housses) 140 F
 6128 couleur (2 housses) 140 F
 6128 mono. (2 housses) 140 F
 DISQUE DD1 (1 housse) 45 F
 DMP1 ou DMP2000 (1 hou) 80 F
 PCW (3 housses) 195 F
 ● AMIGA
 Moniteur + UC (1 housse) 195 F
 ● COMMODORE 64/128
 CLAVIER 64 (1 housse) 40 F
 DATASETTE C2N (1 housse) 35 F
 1541 (1 housse) 70 F
 IMP RITEMAN C+ (1 hou) 70 F
 1571 (1 housse) 70 F
 1901 (1 housse) 105 F
 ● Housse ATARI
 Moniteur mono 140 F
 Moniteur couleur 145 F

9 JOYSTICKS AMELIOREZ VOS SCORES
 THE PROFESSIONAL
 Le plus puissant et le plus fiable.
 Un réglage pour "zapper" averti.
 ● 6 micro-interrupteurs
 ● Réponse rapide
 ● Sensibilité parfaite
 ● Précision
 ● Ergonomique
 ● Cordon de 1,50 m
 A - Modèle standard 185 F
 B - Modèle AUTOFIRE 225 F
 C - JOYBALL Le "must" du grand joueur 375 F
 D - JOYCARD 95 F

SCRIBBLE 970 F
 VIDEO VEGAS 280 F
 DEFENDER OF THE CROWN 390 F
 NEW TECH COLLEGE BK 170 F
 PHANTASIA 310 F
 S.D.I. 390 F
 CHEST MASTER 2000 360 F

● C 64
 POCKET WRITER 64 399 F
 HO WHEEL C 99 F
 THE PAWN D 200 F
 1942 C 105 F D 145 F
 BASKET BALL II D 150 F
 ASTERIX C 99 F
 SOLO FLIGHT II C 105 F
 XENO C 89 F
 AVENGER C 95 F D 140 F
 BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT C 140 F
 SILICON DREAMS C 140 F
 INFODROID C 99 F D 145 F
 EREBUS C 95 F
 HIGHWAY ENCOUNTER C 95 F D 145 F
 MISSION OMEGA C 99 F
 SKATE ROCK C 95 F D 125 F
 SIGMA SEVEN C 95 F
 FIRELORD C 89 F D 130 F
 CYRUS II C 120 F D 120 F
 CHESS C 105 F
 DRAGON'S LAIR C 105 F
 SUPER CYCLE C 105 F
 HACKER II C 105 F D 150 F
 LEADER BOARD C 105 F
 NEXUS C 105 F

PARALAX C 95 F
 MIAMI VICE C 99 F

● AMSTRAD
 GALVAN C 85 F D 139 F
 TRAIL BLAZER C 89 F D 139 F
 BREAK THROW C 89 F D 139 F
 THAI BOXING C 85 F D 129 F
 GHOST GOBLINS C 85 F D 135 F
 DEACTIVATORS C 120 F D 165 F
 HIGHLANDER C 85 F D 135 F
 ELECTRIC CLIDE C 85 F D 145 F
 THANATOS C 95 F
 DEPP STRIKE C 95 F
 ONE C 90 F
 DRAGON LAIR C 90 F D 145 F
 KONAMI COIN-OP COMPLICATION C 90 F D 95 F
 TEMPEST C 100 F D 135 F
 1942 C 85 F D 145 F
 NOW GAMES III C 95 F

● du sérieux pour PCW
 ALIENOR (comptabilité générale) D 1055 F
 COMPTES BANCAIRES D 730 F
 ADRESSES D 395 F
 BUDGET FAMILIAL D 730 F
 FICHER D 395 F
 MULTIPLAN 498 F
 DBASE II 790 F

64 POWER CARTRIDGE 460 F
MULTIFACE 2 (presque un Power Cartridge pour AMSTRAD 464/6128) . 570 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à **RUN** dep' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom
 Prénom
 Adresse
 Tél. Matériel

logiciel
 matériel
 Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F. Matériel par SERNAM EXPRESS 160 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F.
 Ci-joint mon règlement par chèque bancaire □ ou CCP □

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte
 Expire à fin
 Date de commande :
 Signature obligatoire :

Envoyez-moi votre documentation concernant les numéros de tiroirs marqués d'une croix :
 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)

CREDIT CETELEM.*
 Je choisis la proposition Inscrive la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une offre préalable de CREDIT CETELEM. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera par chèque CCP Mandat-lettre.

*Pièces à fournir :
 Votre carte d'identité
 Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
 Un de vos chèques annulé par vos soins.
 Votre dernière fiche de paie.
 Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

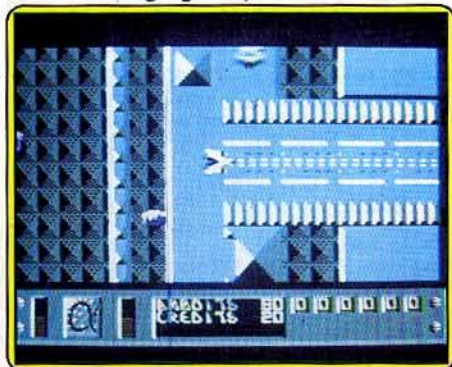
Plate-forme, échelle escalier ou toboggan, watch your step...

vivre : le tir ininterrompu... Votre mitraillette ne s'enraye jamais. En revanche, la précision de son tir laisse à désirer. Il s'agit en fait de centrer l'ennemi sur le viseur et ce n'est pas chose facile. Animé d'un balancement continu, sans doute causé par le vent ou l'angoisse du pilote, vous voyez devant vous les nombreuses silhouettes des chasseurs ennemis se découper à l'horizon.

La représentation graphique reste soignée. Pas de saut d'image, l'ensemble est précis, tout le contraire de votre tir ! Difficile en effet de toucher l'ennemi vu le temps qu'il faut à une balle pour atteindre le fond de l'écran. Il est donc nécessaire de prévoir la trajectoire du pilote adverse et surtout de couvrir un vaste champ de tir. *Night gunner* propose également de courtes phases de bombardement. Il n'est plus question alors de qualité graphique et l'action laisse place à un simple « tir au pigeon » de pâle envergure. L'animation est alors sujette à caution, preuve en est ce camion qui s'envole



Night gunner, Amstrad



Parallax, C 64

lorsque l'on tente de le centrer sur le viseur... Seul le contexte graphique et l'animation de la principale phase du jeu méritent que l'on y participe. Sans jamais atteindre les hautes sphères du « hit parade action », le programme comblera les novices du « tir à tout va »... O.H



Parallax : est un mélange d'action et de stratégie : action pour le « nettoyage » des nombreux Aliens qui s'opposent à votre mission, stratégie pour l'exploration des bases ennemies et le sauvetage des victimes de ce cruel univers... Joystick de fer et cœur d'acier, l'avenir de la galaxie est entre vos mains !

Après une présentation superbe (musique de qualité, effets graphiques surprenants, etc.), votre vaisseau se trouve basé sur la première piste d'envol de la planète. Une poussée sur le joystick, c'est le départ pour l'aventure...

Première constatation, la vitesse de votre appareil est constante. De même, les virages sont quelque peu brusques mais jamais soumis à l'inertie ou à la pesanteur. dommage ! Le graphisme est quant à lui de bien meilleure qualité. L'univers présent est horizontal, parsemé d'installations futuristes. Il est en fait possible de voler au-dessus ou en dessous des bâtiments. Le relief joue un rôle important. Certaines constructions ne peuvent être survolées, d'autres vous font rebondir au moindre contact. Enfin, une barrière pose les limites de votre terrain d'action.

Avant même de comprendre le but de la mission, le pilote novice se heurte à de nombreux ennemis. C'est une des qualités de ce programme.. Le mal est partout, prenant la forme de soucoupes ou d'entités géométriques. Difficile alors de détruire tous ces vaisseaux avant d'atteindre une première piste d'atterrissage...

Chaque vol vous emmène un peu plus loin sur la planète. De nombreuses bases doivent alors être visitées. Pour ce faire, posez-vous sur la piste et sortez du vaisseau. A l'intérieur des bases se trouvent des savants. Les cartes magnétiques qu'ils ont en poche pourraient vous servir à collecter diverses informations relatives à votre mission... Là encore, il s'agit de tirer sur l'adversaire pour lui voler son bien, utiliser les ordinateurs visibles et voler vers de nouveaux horizons.

L'équilibre action/stratégie est fort bien dosé. L'action reste prédominante puisque c'est elle qui vous permet de rester en vie. Pour le reste, il faut découvrir la quasi-totalité des installations, passer sans encombre les passages les plus étroits et veiller sans cesse à ce que les chocs contre les parois ou les vaisseaux ennemis ne détruisent prématurément votre protection énergétique... Un logiciel intéressant, qui aurait supporté autre chose qu'une vue aérienne. De même, le champ d'action reste bien petit sur l'écran, vu le nombre impressionnant d'ennemis et d'obstacles physiques qu'il faut sans cesse éviter. La prise en main est parfois difficile. O.H.

Highway encounter : sur la dernière autoroute de notre pauvre Terre, cinq Vortons tentent de mener le lasertron, arme anti-Alien, dans le camp ennemi. Mission extrêmement difficile, le maniement des robots et la kyrielle d'ennemis qui essaient de vous

Un principe de base tuer ou être tué. Quel programme !...

intercepter vous promettant une mort rapide et déroutante...

Loin du tir à répétition, l'action de ce programme est subtile. Votre seule chance de survie réside dans l'habileté de votre déplacement. C'est en effet le Vorton de tête qui prend la commandement. Le reste de la troupe a tout du troupeau de moutons : il avance dès que l'on dégage sa route, sans tenir compte des obstacles ou des dangereux « yeux à roulette »... Vous prenez la responsabilité de l'équipage. Un tir de laser pour pousser un fût qui barre le passage, une rafale pour éliminer vos premiers agresseurs et en avant pour le tableau suivant. Le paysage défile ainsi de tableau en tableau. Pas de scrolling, il faut vous contenter des sauts de pages et faire preuve de rapidité pour analyser chaque phase de jeu dès qu'elle apparaît à l'écran. Côté graphisme, on donne ici dans la précision. Les différents personnages sont très bien dessinés, et l'effet 3D est efficace, bien que classique. Si l'ensemble manque un peu de couleur (l'autoroute reste grise tout au long de la mission), le joueur n'aura guère le temps de s'en apercevoir. Nous l'avons dit, *Highway encounter* est un logiciel particulièrement difficile. Inutile d'espérer dépasser le cinquième écran avant longtemps. Le chef de file réagit au moindre mouvement du joystick, s'écarte du groupe de Vortons et laisse ces derniers courir à la catastrophe. L'ennemi peut bien sûr attaquer le « troupeau » sans défense ou même réussir à éliminer son chef. Dans ce cas, un autre Vorton prend le commandement jusqu'au prochain massacre...

Ce programme, riche de stratégie et d'originalité, reste d'un abord particulièrement difficile. La victoire est réservée aux plus endurants, à ceux qui ne risquent pas la crise de nerfs ! O.H.

Galvan : les programmes d'« arcade-échelle » tiennent une part importante dans la grande famille des logiciels d'action. Mais pour ne parler que de ceux qui développent l'animation la plus virulente, animation liée en grande partie à la destruction de l'adversaire, voici sans aucun doute un nouveau classique du genre...

Galvan vient de débarquer sur une planète inconnue. Le décor est étrange, tantôt composé de murs de briques ocre, tantôt de fonds sous-marins ou salles informatiques. Les premiers assaillants surgissent tandis que vous ne portez encore aucune arme. Il faut attendre le premier escalier pour découvrir un précieux rayon laser.

L'aventure ne sera qu'une longue route parsemée d'embûches, de ravins ou de précipices, parcourue bien sûr par bon nombre d'ennemis. Des armes diverses sont oubliées ça et là dans les galeries. A vous de refaire régulièrement le plein d'énergie



Highway encounter, Amstrad



Galvan, Amstrad



N.O.M.A.D., C64

pour accéder aux différents lieux stratégiques de cet univers.

Servi par un graphisme somptueux, *Galvan* pêche par la petite taille de son écran de jeu dont un tiers est utilisé pour la mission. Le scrolling saccadé de votre progression garantit la migraine... Mais pour peu que l'on tienne le coup, c'est une véritable épreuve d'endurance qui va épuiser votre sang-froid, ronger vos nerfs d'acier. Les ennemis sont innombrables, leurs modes d'attaque toujours différents. C'est l'action à cent pour cent, celle qui ne laisse pour ainsi dire aucune chance de survie... Avis aux amateurs ! O.H.

N.O.M.A.D. : nouveau labyrinthe pour les fans de l'action/adresse. *N.O.M.A.D.* vous oppose au sinistre Cyrus T.Gross, un maître de l'horreur et de la mort... Votre androïde se lance dans les galeries de ce monde infernal. Une affaire qui ne va pas toujours comme sur des roulettes ! La première difficulté rencontrée dans ce logiciel est due au maniement de votre robot. Pas de panique, il suffit de pivoter sur soi-même, de pousser ensuite le joystick pour heurter la première paroi... Déroutant, vous rebondissez de droite et de gauche, sans réellement parvenir à contrôler l'androïde. ▶



HITLAND

MICRO INFORMATIQUE LUDIQUE

19 RUE VICTOR HUGO 35000 RENNES

TEL. 99.38.91.94

ouvert de 10 H à 20 H du Lundi au Samedi



Atari 520 STF + moniteur couleur + 20 logiciels 5990 F
 + câble minitel + joystick
 Atari 520 STF + 20 logiciels 3990 F
 avec câble minitel + joystick
 Imprimante Epson LX 86 3550 F
 Moniteur couleur Thomson 1990 F
 Moniteur monochrome/Couleur Philips 2590 F
 Lecteur Disk Cumana 1 Mo 2000 F
 Duo Disk Cumana 2 Mo 3700 F
 Disque dur 6890 F
 Extension 512 Ko 850 F
 Câble minitel 150 F

JEUX
 ALTERNATE REALITY NC
 ARENA 290
 ARCADE 300
 CARDS 238
 CHESS 380
 DEEP SPACE 289
 DESTROYER NC
 DONGEON MASTER 229
 ELECTRONIC POOL 330
 FLIGHT SIMULATOR II 209
 FIRE BLASTER 269
 GATO NC
 TRAC-O-RAMA 250
 ULTIMA III 510

UTILITAIRES
 BASIC GFA 495
 CAD 3D 490
 CALLOWAY 450
 DATALAB 450
 DATALAB II 450
 FISH-BASIC 890
 FIRST WORD 490
 K-SWITCH 319
 PASSAGERS DU VENT GSA 685
 PINBALL FACTORY 350
 PHENIX 950
 MUSIC STUDIO 450
 PAINTWORKS 350
 PRINT MASTER 390
 RODEO NC
 SMART COOKIES 329
 STRIKE FORCE HARRIER NC

ACCESSOIRES
 169
 195
 159
 178
 90
 149
 89

COMPETION PRO
 THE BOSS WICO
 SPEEDKING
 QUICKSHOT 2 TURBO
 STICK
 QUICKSHOT 9
 MOONRAKER
 QUICKSHOT 2 +



BONNE ANNÉE LES + HITLAND

VOTRE ORDINATEUR GARANTI 2 ANS
 PORT GRATUIT DU MATERIEL
 DES CADEAUX AVEC CHAQUE ORDINATEUR



64 New Look + lecteur Disk 1541 + moniteur couleur + joystick + 4 logiciels 6190 F

C	D	C	D
ANTIRAD 149	GAUNTLET 149	99 169	PRONGY 149
ACES TO ACES 179	GALLOP 169	99 169	EMERALD 169
ALTERNATE REALITY II 179	GALLOP RIDER 109 169	99 169	EMERALD STAR 169
AMERICA'S CUP 109 179	KNIGHT GAMES 89 169	99 169	ONE ROW 2 159
AMERICA'S CUP 109 179	LADY RITH 89 139	99 169	SKAYLOW 139
BREAKTHRU 2 109 169	LIGHT FORCE 109 159	109 169	TRACKER 169
CRISTAL CASTLES 99 179	LEGIONS OF DEATH 109 169	119 169	SKY RUNNER 169
DRUID 99 159	MIAMI VICE 169	109 169	TOP GUN 169
DRAGON'S LAIR 199	MERMAID MADNESS 99 159	119 169	THAI BOXING 128 159
DESTROYER 99 179	MARBLE MADNESS 189	119 169	TARZAN 159
FIST II 99 249	MERCENARY 2 109 159	99	WORLD GAMES 109 169
FOURTH PROTOCOL 99 199	NEXUS 2 169	109 169	SOLD A MILLION 3 109 169
FAIRLIGHT 99 159	NEXUS 2 169	109 169	KONAMI HITS 109 169
GHOSTN GOBBLINS 99 159	PUB GAMES 109 169	119	COMPUTER HITS 3 119
GALVAN 99 159	PAPER BOY 115 169	109 169	HIT PACK 109 169
GAME MAKER 229			



Amstrad 464 mono + 4 logiciels + joystick 2190 F
 Amstrad 464 couleur + 4 logiciels + joystick 3390 F
 Amstrad 6128 mono + 4 logiciels + joystick 3390 F
 Amstrad 6128 couleur + 4 logiciels + joystick 4490 F
 Kid kit 464, 6128 290 F
 Passagers du vent 6128 290 F

C	D	C	D
AMERICA'S CUP 129 189	HEARTLAND (VF) 149	149	ROBBOT 169
COMPUTER HITS 3 119	HIT PACK ELITE 119 169	179	REVOLUTION 179
DRAGON'S LAIR 89 149	HIGHLANDER 109 179	169	STARGILER 169
DRUID 109 159	KONAMI HITS 119 179	169	SPACE HARRIER 169
EREBUS 119 189	LES LAUREATS 109 159	109 159	SILENT SERVICE 109 159
ELITE (VF) 199 279	LIOT FORCE 109 169	103 159	SOLD A MILLION 3 103 159
FER ET FLAMME 279	MIAMI VICE 99 159	159	SAT COMBAT 159
GAUNTLET 119 169	MGT 179	119 189	SHOGUN 189
GALVAN 119 169	NEXUS 169	109 169	TRIVIAL PURSUIT 109 169
GHOSTN GOBBLINS 99 159	ONE 269	139 199	TOBRUK 139 199
HMS COBRA 259 309	PACK FIL 145 195	139	XENO 139
HIKARI WARRIORS 109 169			



Amiga 512 Ko + moniteur couleur + joystick + MARBLE MADNESS 9990 F
 Epson LX 86 + interface 3990 F
 Lecteur externe 2390 F
 Future Sound (digitaliseur de sons) 2170 F
 Interface MIDI 860 F
 Lecteur enregistreur vidéo disk laser 390000 F
 Disk laser vierge 3500 F

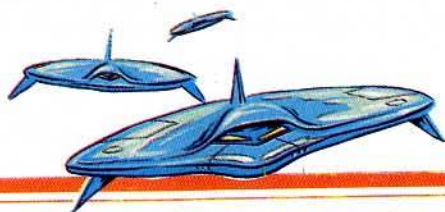
ADVENTURE 369	SHANGAI 369
CONSTRUCTION SET 320	GAME MAKER 480
A MIND FORREST 360	GRIDIRON 560
VOYAGING 360	GBA CHAMP BASKET 250
ARCHON 320	BALL 320
ARCHON II 370	GOLDEN OLDIES 220
ARENA 299	GAMES 390
AUTO DUEL 319	GALLERY 1, 2, 3 290
BORROWED TIME 329	GUNSHIP 360
BARDY'S TALE 459	HACKER 2 299
BALLYHOO 390	KING OF CHICAGO 359
CHESS MASTER 2000 260	INFIDEL 360
CUTTTHROATS 320	JET 530
CRIMSON CROWN 259	LEADER BOARD 319
COVERED MIRROR 259	MARBLE MADNESS 950
COMPUTER BASE BALL 320	MINDWALKER 950
DIABLO 390	RADAR RAIDER 1060
DEADLINE 390	SINBAD AND THE TRONE 1060
DEFENDER OF THE CROWN 359	TEXTRAFT 890
DEJA VU 359	ACTER AGES IMAGES 865
ENCHANTER 360	SEASTALKER 829
ENCHANTER 320	SORCERER 359
FLIGHT SIMULATOR 2 570	SUSPECT 399

LOGICIELS THOMSON IBM-PC - MAC INTOSH

Nom	Titre	Marque	Prix
Adresse			
Code postal			
Tél.			
Règlement en : C.B.			
	Port + 15 F. contre remboursement + 30 F		
	Total		

Reglement carte bleue C.B. _____
 date d'expiration - / _____
 Signature obligatoirement

Tout crédit possible ! Téléphonez.



DOSSIER

Ennemi à tribord, à babord, nulle part et partout à la fois.

Passé ce stade d'adaptation (très long, trop peut-être), il faut faire la guerre à tous vos ennemis. Canons encastrés dans les parois, lance-missiles rotatifs : visez juste, frappez l'adversaire au beau milieu du cœur mécanique de son arme...

La route de *N.O.M.A.D.* est longue, très longue. Et puisque chaque erreur ramène votre robot au début du labyrinthe, il faut sans cesse recommencer le voyage. Les graphismes sont intéressants et précis, l'animation tout à fait convenable. Il est parfois difficile de localiser avec rapidité le devant de l'arrière du robot (vue de dessus oblige...) et la gestion des chocs contre les parois reste peu précise en certains niveaux de la partie.

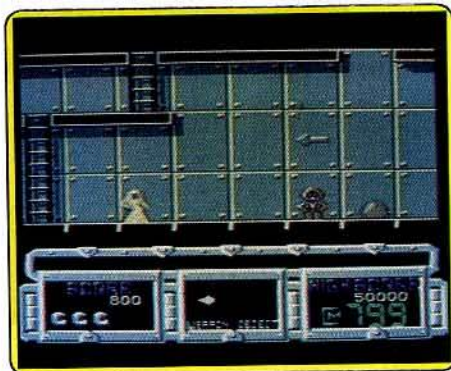
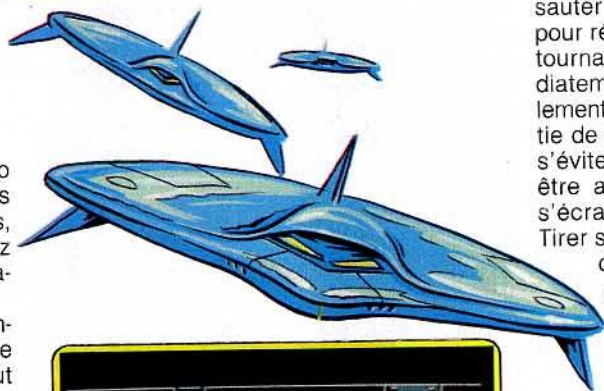
N.O.M.A.D. n'en reste pas moins un bon logiciel d'action, difficile à souhait et soutenu par quelques options hautement stratégiques, tels les commutateurs qui ouvrent et ferment des issues ou encore de courtes mises en pesanteur qui accélèrent votre destruction... O.H.

Future knight: plates-formes, échelles, escaliers ou toboggans, tout est bon pour le chevalier de cette nouvelle mission. La vitalité de l'action, la richesse des graphismes et la pureté de l'animation font de ce combat une épreuve digne des meilleurs. Parlons stratégie tout d'abord avec un scénario qui ne laisse aucun doute : il faut visiter l'impressionnant et vaste univers de cette planète, détruire tout ce qui bouge et, quand même, faire preuve de quelque finesse quant au choix des armes et à la collecte de quelques clefs. L'action est votre seule et vraie raison de combattre. Mais pas question de marcher toujours droit devant soi... La route est en fait constituée de multiples blocs encastrés les uns dans les autres. On saute de plate-forme en échelle, un doigt toujours rivé sur la gâchette de tir.

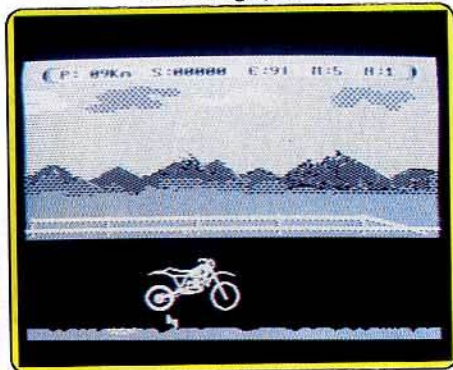
Du rayon gamma au simple pistolet, les armes ont presque toutes le même effet. Vos adversaires surgissent de partout. Au sol, d'étranges combattants seront éliminés d'un seul projectile. Plus dangereux, les nappes maudites ou ballons de la mort vous surprendront au détour d'un tableau pour réduire de façon catastrophique votre quotient vital. Vous pouvez fort heureusement tirer dans toutes les positions (excepté lorsque vous montez sur une échelle...) et il sera particulièrement utile de sauter afin d'atteindre les ennemis volants !

Sur chaque niveau se trouve une porte d'issue. Utilisez-la pour vous sortir des situations par trop dangereuses. Ce dernier cas sera le seul moment de répit à votre disposition.

Future knight mélange action et humour pour le plaisir du joueur. Les mimiques de notre héros sont autant de clins d'œil au



Future knight, C 64



Plein gaz, Apple II



Twin Bee, M.S.X.

danger, un bon moyen pour conserver tout son courage. L'animation est quant à elle irréprochable. Aucun saut d'image, le scrolling est parfait. Une mission à ne pas manquer ! O.H.

Plein gaz : une moto apparaît sur une musique entraînante. Après quelques mesures, elle démarre, sans conducteur, sur la droite de l'écran. Froggy Software, éditeur de jeu d'aventure, présente un pur jeu d'action. Joystick chaudement recommandé pour

sauter les obstacles qui défilent : il faut, pour réussir la manœuvre, d'un mouvement tournant de la manette ralentir puis, immédiatement, sauter. Des objets volants facilement identifiables méritent une bonne partie de votre attention : si certains oiseaux s'évitent en se baissant, d'autres devront être abattus à temps, faute de quoi ils s'écraseront sur la moto en la disloquant.

Tirer sur ce que vous voyez voler rapporte des points (plus pour un casque que pour un oiseau), mais il faudra un remarquable tableau de chasse pour engranger les mille points qui vous vaudront une moto supplémentaire. Le niveau de jeu le plus faible (sur trois), celui de randonneur du dimanche, nécessite déjà une attention de tous les instants et une bonne coordination des mouvements.

Un graphisme correct sert un jeu sans grande ambition mais qui tient ses promesses : agréable à pratiquer, difficile mais permettant de mesurer ses progrès. L'animation, très rapide, constitue l'atout essentiel du logiciel. (Disquette Froggy Software pour *Apple IIe* ou *Apple IIc* avec joystick) D.S.

Twin Bee : une cartouche Konami, des auteurs de *Knightmare* (le Tilt d'or des jeux d'action) ! La rédaction de *Tilt* forma un cercle attentif autour du *M.S.X.* Et alors ? Et bien... hum, ça ne l'a pas tellement emballée. Le graphisme ? Il est censé représenter un paysage vu d'avion. Trop stylisé, il donne l'impression d'une chambre de gosse avant rangement des jouets éparpillés sur la moquette. Le scénario ? La notice en suggère un, mais les éditeurs auraient confondu avec un autre que ça ne changerait pas grand-chose : un bon jeu d'action peut se passer de scénario. Et l'action ? Elle découle de l'immuable principe d'un lent déroulement vertical : tous les dangers viennent du haut de l'écran, et certains poussent le vice jusqu'à remonter après avoir disparu par le bas. Les protagonistes de l'histoire ? Le programme pêche ici par excès d'abstraction. Les héros sont un ou deux avions en forme de suppositoire. Leurs adversaires évoquent le casque ailé qui identifie les paquets de Gauloises, ou une tasse qui aurait pris son vol sans quitter sa soucoupe. Les ennemis arrivent en file à 45° puis repartent à la queue leu leu. L'arrivée inopinée de batters de baseball tournoyant en tous sens oblige à excercer une attention redoublée. Le ciel en bataille est parcouru de petits nuages rebondis qui laissent échapper de mignonnes cloches colorées sous l'impact de vos balles. Jaunes, les cloches apportent des points ; bleues, elle accélèrent vos déplacements ; blanches, elles vous permettent de tirer des salves de deux projectiles, vertes, rouges, etc. Pour une raison connue des seuls programmeurs, le score s'affiche seulement avec la touche F1.

Twin Bee souffre d'une maladie insidieuse : le manque de personnalité. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*) D.S. ▶

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT. 36, rue Cino del Duca - 94700 MAISONS ALFORT

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)
et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] [] VILLE



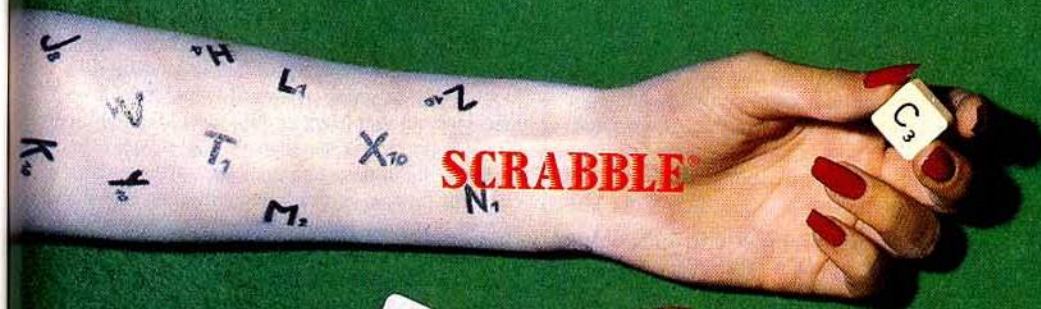
TI-38

DOSSIER

24 logiciels d'action au Tiltoscope

Logiciel	Marque	Ordinateur	Support	Rapidité	Effets 3D	Variété des graphismes	Graphisme	Scrolling	Variation du niveau de difficulté	Difficulté globale	Animation	Bruitage	Intérêt	Prix
ALIEN HIGHWAY	Vortex	Spectrum	K7	★★★★	OUI	★★★★	★★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	B
CAPTAIN GOODNIGHT	Broderbund	Apple II	Disq.	★★	NON	★★★★	★★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	D
FUTURE KNIGHT	Gremlins Graphics	C 64	Disq.	★★★★	NON	★★★★	★★★★★	OUI	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	B
GALVAN	Ocean	Amstrad	K7	★★★★	NON	★★★★★	★★★★★	OUI (saccade)	★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
GLASS	Quicksilva	Spectrum	K7	★★★★	OUI	★★★	★★★★	NON	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
HIGHWAY ENCOUNTER	Vortex	Amstrad	Disq.	★★★★	OUI (faible)	★★	★★★★	NON	★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	B
IRIDIS ALPHA	Llamasoft	C 64/128	K7	★★★★★	NON	★★	★★★★	OUI	★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	B
JET BOMBER	Aacksoft	M.S.X.	K7	★★★★	OUI	★★★★	★★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
KNIGHTMARE	Konami	M.S.X. 2	Cart.	★★★★★	NON	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C
LIGHTFORCE	Fil	Amstrad	K7	★★★★	OUI	★★★★★	★★★★★	OUI	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	B
M.L.M. 3 D	Chip	Amstrad	Disq.	★★★	OUI	★★	★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	B
NIGHT GUNNER	Digital integration	Amstrad	Disq.	★★★	OUI	★★★	★★★	OUI (3 D)	★★	★★★	★★	★★	★★★	B
N.O.M.A.D.	Ocean	C 64	K7	★★★	NON	★★★	★★★★	NON	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★	B
PARALLAX	Ocean	C 64	K7	★★★★★	OUI	★★★	★★★★	OUI (multi direct.)	★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
PLEIN GAZ	Froggy software	Apple II	Disq.	★★★★	NON	★★	★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	B
QUASAR	Loricels	Atari ST	Disq.	★★★★	NON	★★★	★★★★	★★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	B
SANXION	Thalamus	C 64/128	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	OUI	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	B
STARSTRIKE II	Firebird	Amstrad	K7	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	OUI (3 D)	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
SUPER ZAXXON	US Gold	C 64	K7	★★★★	OUI	★★★★	★★★★	OUI	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	B
TWIN BEE	Konami	M.S.X.	Cart.	★★★★	NON	★★★	★★★	OUI	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	C
TWISTER	System 3	Spectrum	K7	★★★	OUI	★★★★	★★★★	OUI	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	B
VEGA X 4	Minipuce	EXL 100	K7	★★★★	NON	*	★★★	NON	★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	B
W.A.R.	Martech	C 64/128	K7	★★★★	NON	★★★	★★★★	OUI	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	B
XARQ	Electric Dreams	Spectrum, Amstrad	K7, disq.	★★★★	NON	*	★★★★	NON	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	A/B

JEUX DE MAINS



SCRABBLE



BRIDGE



ECHECS



DIMIL



QUIZZ POKER

ET PLEIN
D'AUTRES JEUX
MALINS
SUR MINTEL

JEUX DE MALINS

LIVRES ET MICROS

3 D et vrai relief. J. J. Meyer Editions Radio, 180 F. A l'heure où conception et dessin assistés par ordinateurs connaissent un développement prodigieux, le problème de la reproduction sur écran d'images en trois dimensions se pose avec acuité. Ce livre aborde le sujet à travers une approche originale, englobant aussi bien les facteurs physiologiques et psycho-sensoriels de la vision humaine que les aspects purement algorithmiques et informatiques de la représentation de volumes dans l'espace. Il en découle une tentative de synthèse entre d'anciens procédés de visualisation stéréoscopique datant de la fin du dix-neuvième siècle et les moyens les plus modernes de synthèse d'images sur ordinateur ! Heureusement, ce souci d'exhaustivité s'accorde avec la clarté des explications. Après le rappel de quelques notions de géométrie nécessaires à la compréhension des algorithmes utilisés, l'auteur nous livre de nombreux programmes écrits en Basic et dûment commentés, abordant tour à tour dessin en relief, rotation d'objets et animation, génération de fractales en trois dimensions... Mais l'ouvrage doit sa singularité à la présence de schémas décrivant la construction de lunettes étranges constituées de filtres colorés ou polarisants ainsi que d'un stéréoscope à miroir, permettant d'obtenir à partir de photos d'écran une visualisation en relief des images créées avec les programmes. Le livre s'achève sur un chapitre consacré au Turbo-Pascal, langage beaucoup plus adapté que le Basic aux applications de C.A.O./D.A.O. en raison de sa rapidité, et propose aux lecteurs désireux d'approfondir la question le listing d'un programme complet de dessin en trois dimensions.

A lire en attendant que les progrès de l'holographie débouchent sur des applications de création graphique sur micro, rendant ainsi justice à une dimension essentielle de la perception. De toute évidence, cela n'est pas pour demain...

Cours pratique de logique pour microprocesseurs. H. Lilen. 260 p. Editions Radio. 160 F.

Orienté vers l'usage de la logique câblée, destiné aux électroniciens et informaticiens, ce livre se propose de mettre l'accent sur les notions réellement utiles aux professionnels. On retrouve la solide structuration des chapitres propre à la maison d'édition : résumé encadré au début, notions importantes mises en valeur au sein du chapitre, index des mots-clés du chapitre, puis questions « pour vérifier vos connaissances » ! Et dans la pratique ce livre permet une initiation particulièrement aisée aux mécanismes matériels élémentaires de l'ordinateur. Le livre commence par quatre chapitres très utiles sur les systèmes de numération et les codes binaires, développe ensuite les fonctions et circuits logiques, pour terminer par l'étude des technologies et du microprocesseur. Lecture indispensable avant de se jeter dans l'étude du langage machine, ou simplement pour comprendre ce qu'on a entre les mains.

Le grand livre du PCW. Dullin et Strassenburg. Micro Application. 405 p. 179 F. Le PCW est une machine récente, dotée par

son fabricant d'un livre en français en deux tomes. Que demander de plus ? Des petites choses, on parle un peu de Dbase, un peu de Wordstar, un peu de Logo (avec quelques exemples plus développés que dans le livre d'Amsoft), et l'on dispose d'un autre manuel du PCW. S'il n'en fallait choisir qu'un, je crois que les deux s'équivalent. Et quand on en possède un, le second n'apporte pas qualitativement mieux.

Systèmes d'exploitation et systèmes de protection sur Apple II. Jean-Pierre Lagrange. Micro Application. 405 p. 179 F.

Cet ouvrage mérite le sous-titre : « comment rendre les pirates dépressifs ! ». Il ne sera vraiment utile qu'aux auteurs qui souhaitent protéger leurs programmes sur Apple II. Il intéressera ceux et celles qui se demandent comment fonctionnent les protections des programmes, et pas seulement sur Apple. Vous saurez tout ou presque des vicieuses pratiques du « spiraling » qui consistent à écrire hors de l'emplacement normal des pistes, permettant la lecture, mais pas la copie, vous connaîtrez les principaux procédés de piratage et de protection. Constatation essentielle : tout cela demande beaucoup de travail. Question à mille francs : que se passe-t-il quand un programme est protégé de façon très rusée sur Apple II, et que sort un nouvel Apple GS ? Les protections trop malignes ne tournent pas forcément sur la nouvelle machine, alors que des méthodes moins sophistiquées préservent la compatibilité des logiciels !

Revue de l'ophtalmologie française.

Travail sur écran.

Actes du colloque de décembre 1985. 248 p. Un numéro spécial surtout intéressant pour les médecins, mais aussi pour les utilisateurs et utilisatrices d'écrans d'ordinateurs. Les deux constatations principales méritent l'attention : premièrement les écrans ne présentent aucun danger particulier (radiations ou autres) mais, nuance, leur utilisation provoque fréquemment des troubles oculaires, yeux qui piquent ou maux de tête. Tout ça car nos pauvres yeux supportent mal l'éblouissement et les efforts répétés d'accommodation à la distance et à la lumière. Que faire ? Porter ses lunettes si on en a, utiliser les boutons de réglage du contraste et de la luminosité ; de l'écran ; Ce qui fatigue le moins est le faible contraste et la faible luminosité, ne confondez pas votre écran avec une source d'éclairage ! Si vous frappez un texte, la distance entre vos yeux et l'écran, vos lunettes et le clavier, vos mirettes et le texte, doit être la même, dans la mesure du possible. Enfin vous devez jouer, ou travailler, dans une pièce éclairée dont les sources lumineuses ne sont ni juste derrière vous (ce qui créerait de vilains reflets sur l'écran) ni juste devant vous (ce qui oblige à des accommodations à des intensités lumineuses trop différentes). Une nuit blanche passée à batailler dans la plus dépayssante des aventures, vous laissera au petit matin une furieuse envie de dormir, mais pas de lancinant mal de crâne. Dernier détail : couper une longue période devant l'écran par vingt minutes de pause repose les yeux, à condition de ne pas lire dans l'intervalle !

Répertoire mondial des Basic.

Équivalence, transposition, signification.

J. Benard. 448 p. Editions Radio. 185 F. Le dictionnaire des 24 dialectes principaux du Basic. A chaque mot son article : la fonction du mot en tête de page, puis vient la liste des machines qui emploient ce mot avec le même sens, les principaux synonymes et sa ou ses syntaxes. Enfin des remarques succinctes clôturent l'article. Si des homonymes existent, ils sont présentés par les articles suivants. Utile quand des programmes publiés ne « tournent » pas sur votre machine à cause d'incompatibilités dialectales.

Guide pratique des systèmes logiques.

Christian Panetto. ETSF. 224 p. 135 F. Un livre très technique qui ôte toute magie aux ordinateurs : tout ce que savent faire les machines se réduit au fonctionnement de circuits très simples dans leur principe, que l'on peut simuler avec des ampoules électriques reliées par des câbles munis d'interrupteurs ! Le livre traite du niveau le plus élémentaire du matériel et de la logique, et commence par les opérateurs logiques fondamentaux : « et », « non », « ou » etc. Passionnant à survoler, ardu dans le détail.

Peintre et musicien sur Amstrad

Daniel-Jean David. Edimicro, 148 F. Destiné aux possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664, et 6128 voulant s'initier à la programmation graphique et sonore en Basic, ce livre remplit sa mission avec un sens certain de la pédagogie. Après un rappel des instructions fondamentales du Basic Amstrad, insistant plus particulièrement sur les ordres de sortie-écran, l'auteur s'attache à donner des exemples de création de graphiques de gestion, de représentation de fonctions mathématiques et de figuration de volumes en trois dimensions (simulation de surfaces par série de courbes, algorithme de lignes cachées, objets en perspective et matrices de rotation...). Malgré l'apparente complexité des thèmes abordés, l'explication reste toujours à la portée du débutant et il n'est pas nécessaire de se plonger dans des ouvrages de mathématiques pour tirer parti des programmes proposés.

Le dernier tiers du livre, entièrement consacré à l'exploitation des capacités sonores des Amstrad CPC (trois voies sur huit octaves), donne tous les détails utiles à la programmation de sons, de bruitages en Basic et à la traduction de partitions.

Cet ouvrage, intéressant et accessible, constitue une bonne introduction à un domaine complexe tout en gardant un intérêt pratique immédiat.

Espaces gravés. Patrice Jeener. Cedic Nathan. Paris 1986. 144 p. 165 F.

Un recueil de 80 gravures, souvent à partir de courbes mathématiques. La « surface minimale à l'hypocycloïde à huit rehaussements », charmante au demeurant, s'accompagne d'une équation que je trouve beaucoup moins aimable. Puis l'auteur laisse peu à peu son imagination se débrider jusqu'à abandonner tout prétexte mathématico-informatique. J'aime bien les ondolements et les moires des surfaces calculées, plus que ses figures libres. Curieux.

Turbo Game Works

Pack contenant un livre et deux disquettes, Turbo Game Works Livre Borland. 150 p., environ 700F.

Se pose en véritable cours de programmation. Ceci à deux restrictions près : il n'aborde que les jeux de réflexion (échecs, Go-Moku et bridge) et toute l'étude concerne Turbo Pascal. C'est pourquoi les codes sources sont présents sur les disquettes. Cependant, ces dernières contiennent aussi les programmes compilés.

Il existe donc deux approches possibles : l'une passive, limitée à l'utilisation des programmes, la seconde active passant par l'étude attentive des algorithmes utilisés. Nous vous déconseillons la première attitude car les programmes proposés sont d'un niveau assez faible. En revanche, une lecture attentive du livre se révèle plus constructive. En effet, elle permet de se rendre compte de ce qu'il ne faut pas faire lorsqu'on écrit ce genre de livre.

Premier reproche, tout est en anglais. Question : comment fait-on lorsque l'on ne maîtrise pas cette langue ? Chaque listing est accompagné d'une longue explication commençant par l'exposé de l'algorithme de base et se terminant par des commentaires inutiles. Les raisons du choix de telle ou telle méthode de résolution ne sont pas exposées. Dommage, mais il y a plus grave : les explications sont brumeuses et l'auteur particulièrement bavard (exemple, le chapitre dénommé « How to Recognize a Game

When You See One »).

Mais, le plus inadmissible est l'absence d'organigrammes. Modifier les listings s'avère une épreuve de haute voltige. Comment peut-on concevoir un manuel de programmation sans utiliser ce système ? Mystère ! La créativité du lecteur est donc limitée par ce livre trop dirigiste, dommage !

Guide 1987 des logiciels MS-DOS PC-DOS pour micro-ordinateurs.

Publications GRD, 1986, Paris. 312 p. 200F.

Les 1 200 progiciels qui tournent sur les IBM-PC et compatibles sous le système d'exploitation MS-DOS, (de loin le plus répandu), sont répertoriés dans cet ouvrage. Un classement des logiciels par catégories permet de trouver rapidement ceux qui vous intéressent. Chaque soft est décrit, en quelques lignes ou en une colonne, suivies du nom du ou des auteurs, de celui du distributeur et du prix. Utile pour s'orienter dans l'univers des logiciels, ce guide ne prétend pas à l'exhaustivité, car il omet les quelques trois cents produits non mis à jour, et non distribués. Reste qu'un test réalisé sur un secteur (l'hôtellerie et la restauration) m'a laissé perplexe : j'ai utilisé le guide que j'ai comparé à d'autres sources de documentation : « hôtellerie-restauration », le Bottin Informatique et le dossier d'une revue spécialisée sur les IBM-PC. Résultat des courses : si vous voulez une documentation exhaustive, le guide est très utile mais ne suffit pas. Autre test obligé : le guide

ne mentionne que sept logiciels de jeux : or sur les vingt-cinq jeux pour IBM-PC que Tilt a analysé dans le numéro de décembre, une bonne moitié tourne sous MS-DOS. Un pari peu risqué : la prochaine édition du guide trouvera entre cinq et dix fois plus de jeux à décrire !

Les ordinateurs et les microprocesseurs. Structure et fonctionnement des systèmes informatiques.

Wladimir Mercouroff. Editions Cédi/Nathan, Paris, 1986. 224 p. 135F.

Un livre dont la première édition est parue en deux volumes, cet « exposé clair et précis, accessible à tous, constitue aussi pour les professionnels une excellente mise au point », et, comme il est issu de cours destinés à des étudiants en informatique, on est en droit d'être surpris.

Le livre jouit des qualités et souffre des défauts des « Que sais-je » : sa qualité est de parler de tout, du codage numérique aux réseaux, en passant par les microprocesseurs : son défaut, l'excès de concision produit des simplifications contestables du point de vue de l'exactitude (ce qui n'a pas d'importance dans le cas d'une initiation) et nuit à la clarté du propos.

Le livre apprendra beaucoup aux « faux initiés qui ont lu trois articles techniques et se rendent compte qu'ils mélangent tout : la structure du livre, le nombre de notions évoquées, permettent d'organiser des connaissances dispersées.



3, rue Perrault, 75001 PARIS - Tél. : 40.20.01.20 - Métro Louvre à 15 mètres - Parking à 20 mètres
Unités Centrales - Imprimantes - Écrans - Manettes - Lecteurs - Interfaces
Livres et presse informatique à consulter - Plusieurs centaines de logiciels en essai sur place - Possibilité de crédit

ATARI

520 STF 3 990	LECTEUR DISK 500 K 1 990	MONITEUR Mc SM 124 1 990	DIGITALISATEUR	LECT. CUMANA 1M
1040 STF	LECTEUR DISK 1M 2 690	MON. Mc GOLDSTAR 1 490	CICI PRO 3 390	DISQUE DUR 20 M 6 790
AVEC MON. MC 9 790	MON. COUL. HR 3 790	MON. COUL. SM 1424 2 590	EXTENSION 512 K 990	

UTILITAIRES

BASIC GFA 495	EMULCOM 849	HIPPORAM 275	PRINT MASTER 349	MI-TERM 305
BSS 389	FAST BASIC 885	K SEKA 460	PRO FORTRAN 1 390	MODULA 2 1 400
CAD 3 D 389	FILM DIRECTOR	K SPREAD 455	REAL TIME	ST TOOLKIT 299
CALCOMAT 429	HABADEX 740	KISSED 345	CLOCK 490	VIP 1 750
CAMBR LISP 1 490	HABAMERGE 399	LATTICE C 990	SOFTSPOOL 125	MAC ASS MCC 485
COLR 375	HABAVIEU 699	CORNERMAN 289	TEXTOMAT 445	ART GALLERY 279
COMPTA MEMS 1 890	HABAWRITER 699	M COPY 389	TWIN PACK 235	M UTILITIES 390
DATAMAT 445	HIPPO SOUND	M DISK 125	DB MASTER ONE 490	SOFT SPOOL 12
DEGAS 375	DIGITALISATEUR 1 900	MAGR ASS GST 590	C COMP GST 690	TEXT DESIGN 389
DEGAS ELITE 780	HIPPOCONCEPT 715	MUSIC STUDIO 289	L'EXPERT 1 390	TRIM BASE 890
DFT 369	HIPPODISK 390	PAINT WORKS 349	LASERBASE 990	ART DIRECTOR
EASY DRAW 850	HIPPOPIXEL 38	PASCAL MCC 785		

JEUX

ARENA 299	WANDERER 319	MUDPIES 225	SWORD OF KAD 379	HEX 229
BORR TIME 2 299	WORLD GAMES 339	MAJOR MOTION 199	TRANSYLVANIE 329	TASS TIME IN
BRATTACAS 319	GATO 289	SUPERTENNIS 289	APSHAI TRIL 345	TONETOWN 239
BRIDGE 4.0 299	JEWELS OF	8 BALL 399	PERRY MASON 389	SHANGAI 239
CHESS PSION 289	DARKNESS 229	LES PASSEGERS	WINTER GAMES 339	KARATE KID 289
CHESSMASTER 439	KING WEST 2 389	DU VENT 349	THE PAWN 209	MEAN 18 GOLF 249
DEEP SPACE 349	LC PEOPLE 289	ROGUE 349	TRINITY 345	ULTIMA 4 289
FLIGHT SIM 2 549	LANDS OF HAVOC 219	SILENT SERV. 279	SKYFOX 289	TRIFIDE 269
FLIPSIDE 219	MACADAM BUMPER 289	SPACE STATION 229	BASKETBALL 195	EDEN BLUES 319
NINE PRINCESS 349	MERCENARY 289	ST KARATE 219	TIME BANDIT 269	QUASAR 319
HACKER 2 239	MINDSHADOW 229	STAR GLIDER 249	WORLD GAMES 339	GRAND PRIX
DELTA PATROL 239	PHANTASIE 439	SUNDOG 329	ULTIMA 3 449	500 cc 239

Smashing

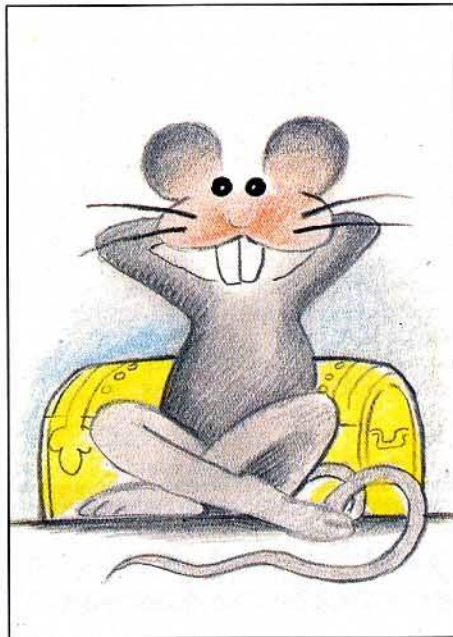
Surprise ! les softs éducatifs deviennent intéressants. Deux d'entre eux se détachent particulièrement : *La ville idéale* et *Le trésor des rats d'égout*. Le premier vous lance dans la conception d'une cité parfaite — problème des transports, des loisirs, installation de l'approvisionnement électrique... Le second mêle jeu d'aventure et initiation aux langues étrangères. Pourvu que ça dure !

ANGLAIS VOLUME 2 : PRATIQUE DE LA LANGUE

Ce volume fait partie d'une série de logiciels couvrant le programme de la sixième à la terminale. Leur double objectif est de soutenir l'enseignant dans sa tâche et de permettre un travail personnel de l'élève : outre des corrections détaillées, ils offrent des aides, des rappels de grammaire mettant l'élève sur la voie. L'analyse des réponses manque certes encore de finesse mais le progrès est certain par rapport à la précédente génération de logiciels de langue.

Bien que les auteurs aient préféré utiliser la mémoire de l'ordinateur à l'enrichissement des exercices, à la création d'aides plutôt qu'au graphisme, la présentation demeure correcte, claire à défaut d'être toujours très attrayante.

Le volume est divisé en quatre parties :
 - « Inter » et « Ask » portent sur la forme interrogative : le travail consiste à passer d'une phrase donnée à la forme affirmative à une question.
 - « Grid » permet de travailler la syntaxe : il faut construire une phrase à partir de mots tirés d'une liste (noms, verbes, auxiliaires...) Le procédé est intéressant, vivant, un choix de mots plus vaste l'aurait rendu plus attrayant.
 - « Tense » propose un apprentissage de l'emploi du présent-perfect et du prétérit. Pour faciliter le choix délicat de ces temps, une échelle graduée permet de mieux comprendre si l'action se prolonge dans le présent. Pour chaque série d'exercices, un éditeur permet de modifier des fichiers pour en créer. Point fort du logiciel : une grande qualité d'exercices et la correction intelligente des



erreurs. Le travail demandé n'apparaît toutefois pas toujours clairement : la notice s'impose pour une première utilisation.

A signaler dans la série « Collège » :

- Anglais volume 1 : lecture et traduction (sixième-troisième)
 - Anglais volume 3 : vocabulaire (sixième-cinquième)
- (Disquette Cedic Nathan pour TO 9 et Nano-reseau).

LA VILLE IDÉALE

Décidément, il semble que quelque chose change dans le monde des éducatifs. Conventionnels, poussiéreux et tristes il y a quelques mois, voici qu'ils se mettent à faire preuve d'imagination !

Né de la collaboration de Jérico et du Comité Catholique contre la Faim et pour le développement, *La ville idéale* propose aux enfants de onze à quinze ans de réfléchir aux problèmes d'urbanisme. Pour cela, pas de discours ennuyeux ni de questionnaires rébarbatifs mais une simulation mettant l'enfant dans la peau des gestionnaires.

On choisit d'abord un site parmi les nombreuses cartes proposées : les conditions d'instal-

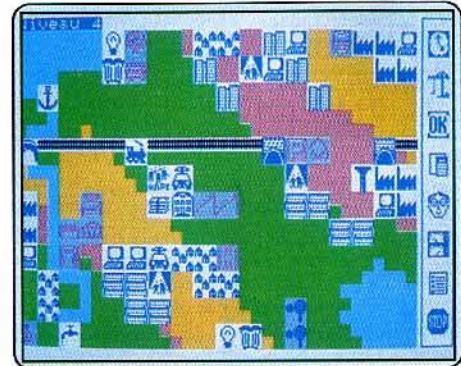
lation (montagnes, voies ferrées, rivières...) varient selon le niveau choisi. Il faut ensuite entamer le programme de construction destiné à recevoir cinquante mille habitants : logements, écoles, métro, terrains de jeu...

Le budget initial est bien sûr limité : à vous de jongler avec loyers, taxes salariales et initiatives privées pour créer l'équipement nécessaire. On peut emprunter, faire varier le temps de travail, privatiser ou nationaliser...

Le premier coup joué, il conviendra d'améliorer les premières réalisations et prévoir l'accueil de cinq mille habitants supplémentaires à chaque coup. Diversifier l'habitat, assurer l'alimentation électrique, le recyclage des déchets, prévoir loisirs et commerces... autant de tâches qu'il vous faudra mener à bien. Pour vous y aider, les experts vous apportent conseils et sondages, le terminal de gestion donne l'état de vos finances tandis que la gazette locale « Idéal Matin » et les statistiques vous renseignent sur l'emploi, le logement, l'opinion des habitants.

Les objectifs du logiciel sont multiples : découvrir les interactions complexes qui interviennent dans la gestion urbaine, les problèmes d'environnement, de transport, analyser les différentes représentations graphiques de statistiques ou de sondages, se situer sur une carte (on aimerait tout de même une échelle...). Cette diversité permet aussi bien une utilisation ludique qu'un emploi plus scolaire dans le cadre de l'instruction civique. Ajoutons que *La ville idéale* inclut une notice détaillée comportant des données réelles et des fiches présentant différents aspects des grandes villes actuelles.

On lui reprochera seulement de ne pas vouloir aller jusqu'au bout des inventions des



AMSTRAD

CPC 464 MC 2 390	PCW 8256 5 250	SOURIS 690	EXTENSION 64 K RAM 450	PC 1512
CPC 464 Coul. 3 680	PCW 8512 6 880	MODEM DIGITELEC 1 490	EXTENSION 256 K RAM 890	BUSINESS CARD
CPC 6128 MC 3 740	LECTEUR DISK DD1 1 990	PRODUITS DK TRONICS :	SILICON DISK 990	(DISQUE DUR 20 M
CPC 6128 Coul. 4 890	LECTEUR DISK FD1 .. 1 790	CRAYON OPTIQUE 190	EXT. 256 K POUR PCW 590	POUR PC 1512)

JEUX

3D GRAND PRIX ... 89 139	ELITE 139 210	MACADAM BUMPER ... 119 169	KONAMI'S COIN UP 99 149	TOBRUCK 109 139
AIRWOLF 89 125	FIGHTER PILOT ... 89 129	MANDRAGORE 195 249	TRAIL BLAZER 99 149	TOMAHAWK 89 139
ALIEN HIGHWAY .. 89 129	GALVAN 89 139	MARACAIBO 129 175	TRIVIAL PURSUIT 149 199	WINTER GAMES 89 139
ALIEN 2 99 149	GHOST'S N'GOBLINS .. 89 135	MIAMI VICE 85 139	SCRABBLE 169 239	XARQ 99 139
ASPHALT 94 129	GOLD HITS 109 129	NEXOR 89 139	SCRAM 169	XENO 99 139
BALLBLAZER 94 129	GRAND PRIX 500cc 109 149	NEXUS 89 145	SHOGUN 99 159	YE AR KUNG FU 2 ... 89 139
BILLY LA BANLIEUE 129 166	XEVIOUS 109 169	PACIFIC 109 139	SILENT SERVICE ... 89 139	ZOMBIE 159
BOULDER DASH 3 ... 99 159	LES LAUREATS 99 149	PAPERBOY 89 139	SKYFOX 95 139	STARGLIDER 99 149
COLOSSUS CHESS 114 165	ASTERIX 99 149	PSI 5 TC 95	SPITFIRE 40 89 125	ELECTRAGLIDE 99 149
COMPUTER 10 T 2 ... 94 189	SENTINEL 99 149	REBEL PLANET 89 139	STREET HAWK 89 139	AMERICA'S CUP 99 149
CONTAMINATION ... 109 190	COBRA 99 149	RETURN OF FIST 2 ... 99 139	STRIKE FORCE HARRIER 35 129	BOBBY BEAMING ... 109 159
CRAFTON ET XUNK ... 109 186	TOP GUN 99 149	REVOLUTION 95 135	TAU CETI 89 149	DANDY 99 159
DESERT FOX 89 139	CAVERNES DE THENEBE 99 149	ROBBOT 109 169	SOLD A MILLION 2 ... 99 139	BIG BAND 99 149
DRAGON'S LAIR ... 89 139	GUNFRIGHT 89	SAMANTHA FOX .. 85 139	SOLD A MILLION 3 .. 109 149	EREBUS 99 149
EDEN BLUES 109 186	IMPOSSIBLE MISSION 54 159	SAPIENS 119 169	TLL 89 139	SPACE HARRIER 99 149
JACK THE NIPPER ... 83 119	KNIGHT GAMES ... 99 125	TARZAN 99 149	TOAD RUNNER 109 159	
LEADER BOARD 89 139	KNIGHT RAIDERS ... 89 135	FER ET FLAMME ... 109 159		

UTILITAIRES

D BASE 2 650	D.A.M.S. 290 390	DATAMAT 445	LORIGRAPH 210 340
MULTIPLAN 499	SUPERPAINT 390	TEXTOMAT 450	TURBO PASCAL 590
TURBO TUTOR 390	WORDSTAR 790	LORITEL 370	TURBO TOOLBOX ... 590

COMMODORE

C 64 NOUVEAU 2 190	C 128 D 6 290	SOURIS 64 790	SOURIS 128 550	MONITEUR Mc
MONITEUR COULEUR 2 190	CRAYON OPTIQUE ... 249	MODEM DIGITELEC 1 490		HR C 128 1 150

JEUX

ACE 99 139	CRYSTAL CASTLE 99 139	HIGHLANDER 89	NEXUS 95 139	SOLD A
ACROJET 95 145	DECISION IN 95 145	HOT WHEELS 99 145	PAPERBOY 95 145	MILLION 3 145
ALIEN 2 99 149	THE DESERT 95 145	HUMAN TORCHE 89 139	PARALLAX 89 129	STREET HAWK 99 139
ALLEYCAT 89 129	DRAGON'S LAIR 99 129	IKARI WARRIORS 99 139	PITSTOP 2 89 139	SUMMER GAMES 2 89 139
ARCHON 2 109	FLIGHT SIMULATOR 2 549	IMPOSSIBLE MISSION 99 139	PSI 5 TC 89 135	SUPER CYCLE 95 149
ASTERIX 89 159	GALVAN 89 129	KENNEDY APPROACH 99 139	PUB GAMES 99 145	TAU CETI 99 139
BOULDERDASH 3 109 139	GAME MAKER 155 179	KNIGHT GAMES ... 95 145	REVS 115 145	ULTIMA 4 129 179
CAPTAIN KELLY ... 99	GAUNTLET 115 169	KNIGHT RIDERS ... 95	SANXION 99 139	WINTER GAMES ... 99 139
COBRA 99 139	GREAT ESCAPE 95 139	KONAMI'S GOLF ... 99	SILENT SERVICE .. 99 139	YE AR KUNG FU 2 ... 95 129
COMMANDO 86 89 129	HARRIER STRIKE FORCE 99 139	MOVIE MONSTER 99 145	SKYFOX 115 139	

UTILITAIRES

DATAMAT 440	FREEZE FRAME 490	PASCAL 350	POWER CARTRIDGE 475
SWIFT 128 440	TURBO PASCAL 690	TURBO TUTOR 380	POWER PLAN 630
PRINT SHOP 430	SUPER C 690	SUPER PAINT 450	TEXTOMAT 440

* NOS PRIX S'ENTENDENT T.T.C.

BON DE COMMANDE

Nom :

Prénom :

Adresse :

..... Tél. :

Machine :

Règlement : Chèque Mandat lettre
 paiement à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement)

A RETOURNER A : **INFOMANIE - 3, rue Perrault - 75001 PARIS**

Signature :

Designation	Quantité	Prix
Sous total		
Frais du port		20,00 F
TOTAL TTC		

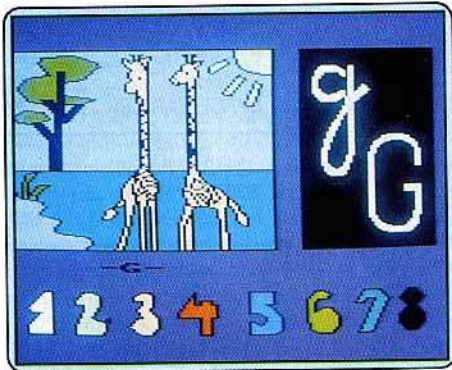
KID'S SCHOOL

auteurs : le programme fait parfois preuve d'une tolérance excessive à l'égard de grossières erreurs de gestion et l'analyse des données pourrait être plus fine : *Idéal Matin* nous a ainsi annoncé l'épuisement des travailleurs alors que, sans hésiter, nous venions de fixer l'horaire de travail à deux heures par jour ! Nous serions tentés de remettre en cause l'objectivité de la presse locale !

Malgré ces limites (la puissance des TO 7 ou MO 5 permet-elle de mieux ?), l'originalité du sujet et des méthodes font de ce logiciel un éducatif hors du commun. (Disq. et K7 Jericho pour TO 7/70, MO 5 et Nanoreseau).

L'ANIMALIER

Les traditionalistes n'auront pas à se plaindre cette fois du déferlement informatique : avec *L'Animalier*, c'est le charme un peu désuet de nos abécédaires d'antan que fait



revivre l'ordinateur. Pour accompagner les premiers pas des lecteurs en herbe, c'est à nos amis les bêtes que le logiciel fait appel. Une image s'affiche à l'écran en même temps que l'initiale du nom de l'animal. L'enfant doit taper cette lettre au clavier en essayant de reconnaître le dessin. Enfantine devinette quand il s'agit d'un zèbre, exercice ardu quand on passe au wapiti ou au xérus ! Demandez donc aux parents d'expliquer ce qu'est un xérus à leur bambin de six ans... La première lettre du mot tapé, l'image se décolore : l'enfant dispose alors de huit couleurs numérotées pour recolorier l'animal de

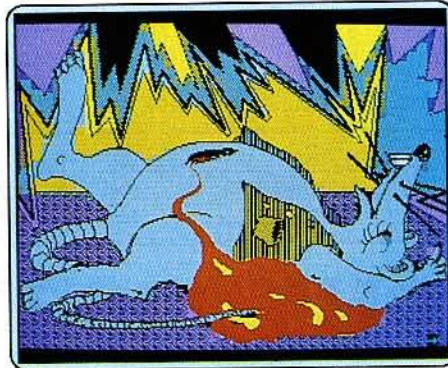
mémoire et son initiale. Avec l'exotisme en plus, l'activité manuelle en moins, ce n'est rien d'autre qu'un album de coloriage remis au goût du jour.

(Disquette Ere Informatique pour Amstrad CPC 464, 664, 6128).

LE TRÉSOR DES RATS D'ÉGOUT

Avez-vous déjà pénétré dans l'univers mystérieux, un rien répugnant et pour tout dire impitoyable des égouts ?

Avez-vous jamais, au détour d'une galerie, demandé votre chemin aux crocodiles (si, il paraît qu'il y en a vraiment dans les égouts de New York !), fuit devant l'effondrement d'un tunnel ou dérivé sur l'eau glauque à bord d'une planche de fortune ? Ah, bien sûr, vous ne savez rien de tout cela, vous qui n'êtes pas un rat, vous à qui jamais princesse



ne confiera la quête d'un diamant... L'idée du jeu d'aventure mettant en scène des rats est déjà en elle-même originale. Celle d'en profiter pour travailler les langues étrangères a vraiment tout pour plaire ! Il vous faudra, pour accomplir votre mission, comprendre des textes affichés dans la langue choisie (anglais, allemand ou espagnol) avec pour seule aide la traduction de quelques mots. Il n'y a ici aucun doute : le jeu l'emporte sur le didactique et l'on se prend à rêver d'un scénario plus élaboré pour faire durer le plaisir... Il est difficile de jouer sur les deux tableaux de l'éducatif et du ludique, plus encore quand on soi-

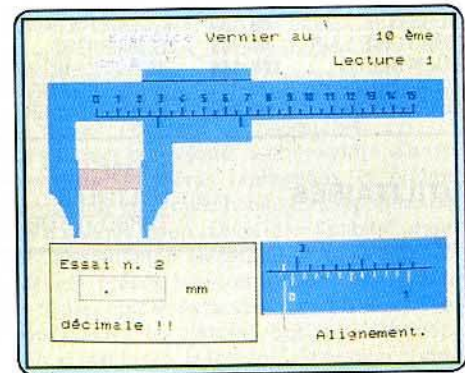
gne le graphisme, ce qui est le cas ici : certains trouveront le jeu un peu court, d'autres jugeront l'apport linguistique succinct ou trop éloigné de leurs préoccupations scolaires... Il est vrai que *Rats d'égout* n'a rien d'un outil de révision et que son vocabulaire n'a pas la richesse d'une méthode de langue. Mais vous en connaissez beaucoup, vous, des éducatifs dont on regrette qu'ils se terminent ? (Disquette Cedic Nathan pour TO 8, TO 9, TO 9+ et Nanoreseau).

LE VERNIER

Destiné à l'enseignement technique, ce logiciel très ciblé propose un entraînement à la lecture du calibre à coulisse.

Le menu comporte quatre options :

- La partie « Explication » pour sa part, consiste en une page écran indiquant le principe de lecture ; inutile de s'y attarder, ce n'est



nullement un mode d'emploi permettant à l'élève de s'en tirer tout seul.

- Les options « Exemples » et « Entraînement » sont presque identiques : une mesure au dixième est donnée par l'ordinateur (par l'élève dans « Entraînement »), un pied à coulisse s'affiche dans la position correspondante ainsi que son vernier. On aurait préféré une explication pratique de la méthode de lecture au lieu du simple dessin de l'instrument. Quant à l'entraînement, il ne mérite guère son nom puisqu'il s'agit uniquement de rentrer une mesure et de laisser l'ordinateur se charger du reste. Il n'aurait pas été possible de laisser l'élève lui-même déplacer le bec mobile et le vernier avec les flèches du clavier.

- Enfin, le programme propose une série de dix exercices de lecture. En cas d'erreur, l'ordinateur indique le nombre de centimètres et les traits du vernier correspondant à la mesure changent de couleur. La solution n'est donnée qu'à la troisième faute.

Assez clairement présentée malgré quelques défauts de finition (les chevauchements d'affichage de certaines mesures font un peu bâclé) cette partie aurait mérité plus de développement ; on aurait pu par exemple lui adjoindre des mesures intérieures et de profondeur. Il est dommage que l'ensemble n'ait pas été traité plus à fond car le sujet se prêtait à une simulation plus élaborée ; le prix modique du logiciel ne suffit pas à justifier ce manque d'ambition. (Cassette Fil pour MO 5, TO 7, et TO 7/70).

Dominique Leclerc

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE NIVEAU	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
L'ANIMALIER	Ere informatique	Disquette	Amstrad, CPC464, 664, 6128	Lecture 6-7 ans	***	**	**	B
LA VILLE IDÉALE	Jérico	K7 Disquette DNR	TO 7/70/MO5 Nanoreseau	Instruction civique 11-15 ans	****	****	****	B
LE TRÉSOR DES RATS D'ÉGOUT	Cedic Nathan	Disquette	Nanoreseau TO9, TO9+, TO8	Langues Collège	****	**	***	C
ANGLAIS VOLUME 2	Cedic Nathan	Disquette	Nanoreseau TO9	Anglais Collège	-	****	****	C
LE VERNIER	Fil	K7	TO7/MO5, TO7/70	Mesures Enseignement technique	***	***	**	A

AVEC FRANCE INTER ET TÉLÉ POCHE

GAGNEZ LE PARADIS!



photo : OPAT II

TELEPOCHE

JOUEZ AU "MOT DE PASSE POUR TAHITI" A PARTIR DU 12 JANVIER

ÉCOUTEZ

France inter

LISEZ

**TELE
POCHE**

AIR FRANCE 

Tahiti
Nahiti

OFFICE DU TOURISME DE TAHITI ET SES ILES

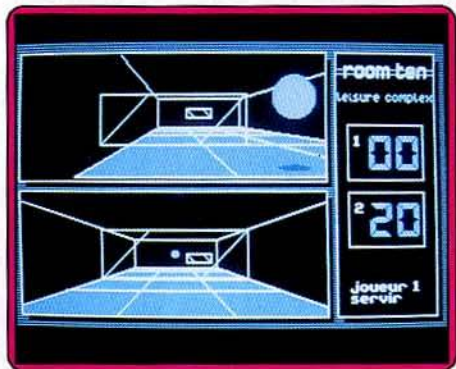
CHALLENGE

Ping?

C'est le son qui change le moins : ping, ping, pong, pong...

Ces jeux de raquettes offrent nombre de subtilités qui leur faisaient défaut jusqu'alors. Un revers retors et coupé ou un smash à fracasser l'écran. *Tilt* se doit de faire le point sur cette famille de jeux si ancienne et pourtant toujours renouvelée...

Room Ten: un titre ésotérique (« la dixième » ferait un bon titre d'aventure ?), qui désigne un jeu simple : un ping-pong géant et en apesanteur, un squash ralenti. *Room Ten* exige des réflexes et un zeste de réflexion : l'énorme balle dont vous déter-



minez la couleur en début de partie rebondit du sol au plafond, sans oublier les murs : si l'on ne réfléchit pas assez, on risque de placer la raquette en haut à gauche du mur constituant le but, alors que la balle terminera majestueusement son mouvement en bas de ce même mur : dur pour le score comme pour le moral ! On compte les points comme au tennis, les divers niveaux du jeu exigent des gestes précis ou une dextérité exceptionnelle. Le bouton de tir n'a jamais à intervenir, la difficulté tient à la simultanéité des processus : vous devez estimer où la balle va frapper le mur et en même temps diriger le panneau-raquette vers cet endroit, et adapter vos mouvements en fonction des corrections de vos prévisions.

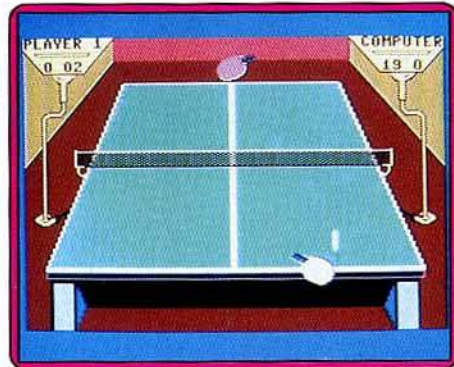
Ainsi, *Room Ten* est un programme plus rapide à jouer qu'il ne semble au vu de la démonstration. Une option originale permet de jouer en actionnant la raquette qui se déplace contre le mur à travers lequel on voit le jeu, ou celle qui se déplace au fond de la pièce, loin de vous. (Cassette CRL pour Amstrad/Schneider) D.S.

Superstar ping pong : l'adaptation du ping pong à la micro ludique n'est pas une mince affaire. L'action doit être rapide et claire, malgré la taille réduite de l'espace de jeu... *Superstar ping pong* traite le problème en proposant diverses options de jeu relatives,

notamment, à la disposition de la table et à la vitesse. Le menu permet ainsi de sélectionner votre configuration préférée. Afin d'alléger l'écran, les joueurs ne sont pas représentés. La raquette s'agit alors toute seule, fendant l'air de droite ou de gauche selon la position du joystick. La balle est quant à elle servie par un réalisme convaincant. Ses rebonds sont sonores et son ombre vous permettra, avec un peu d'habitude, de définir sa position exacte. Une longue période d'accoutumance est nécessaire pendant laquelle le joueur ne réussit que ses engagements. La simulation reste pourtant très précise : le lancer ou le renvoi des balles diffèrent selon que l'on pousse ou non le joystick au moment du tir. Il est donc possible de donner de l'effet à la balle et de viser avec précision les coins ou lignes de la table...

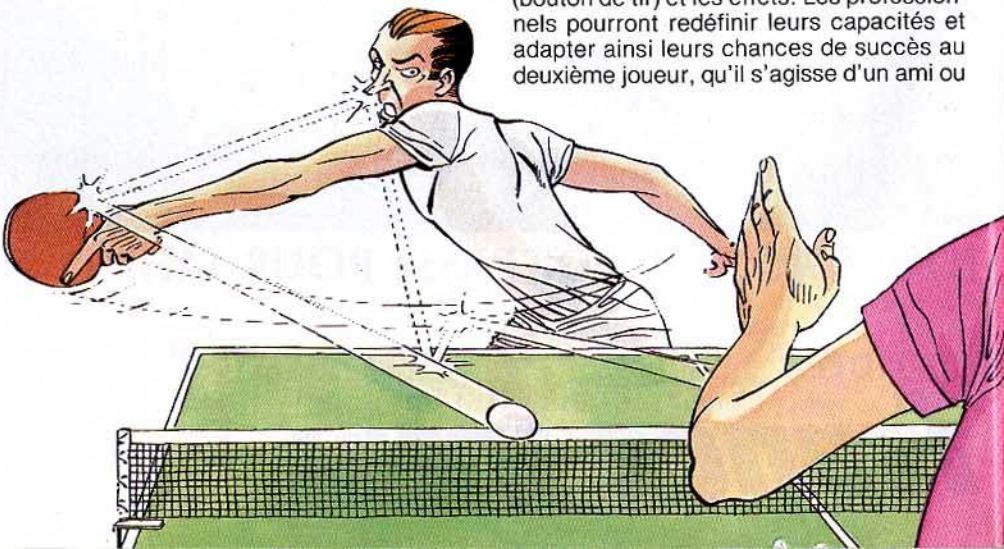
Sélectionnée à partir du menu, la position de la table peut être perpendiculaire à l'écran ou figurée de face. Le premier cas reste le moins spectaculaire. Si les joueurs ont les mêmes chances (chacun voit le jeu de la même façon), l'animation souffre d'un manque de précision évident. Il semble en fait que la balle ne touche jamais vraiment la raquette ce qui ne facilite certes pas la concentration. Le deuxième mode de jeu est bien plus intéressant : un des joueurs vous tourne le dos (ou plutôt sa raquette !), l'autre vous fait face. La simulation y gagne en réalisme. Les tirs sont alors précis et l'on

se rend bien mieux compte de la position exacte de la balle au moment des renvois. Le jeu reste cependant différent selon que l'on occupe l'un ou l'autre des côtés de la table. Et puisque les positions sont interverties à chaque set, il est indispensable de



s'accoutumer aux deux positions, ce qui n'est pas toujours facile...

Superstar ping pong propose trois niveaux de jeu. Aussi étrange que cela puisse paraître, le mode de jeu rapide est le plus facile à manier. Il fait en effet plus appel aux réflexes qu'à la réflexion et permet une concentration impossible au niveau « débutant ». Les novices apprécieront de même l'option « auto move » qui gère automatiquement le déplacement de votre raquette. Une excellente idée qui permet de se concentrer exclusivement sur le renvoi (bouton de tir) et les effets. Les professionnels pourront redéfinir leurs capacités et adapter ainsi leurs chances de succès au deuxième joueur, qu'il s'agisse d'un ami ou





Pong!

d'une nouvelle génération de jeux informatiques, n'hésite pas à franchir une étape supplémentaire dans la voie du réalisme en vous servant des images aux graphismes trois dimensions soignés et superbement animés. Bien plus que les règles et l'aspect visuel du jeu, c'est son caractère même qui est ici retranscrit, malgré les limitations inhérentes à ce genre de tentatives.

Si l'ordinateur se charge lui-même de placer les raquettes, il vous reste suffisamment de paramètres à contrôler pour être mis en difficulté à la moindre balle vicieuse. Il faut avoir des réflexes bien

de l'ordinateur... De douze à vingt points sont ainsi partagés entre votre puissance de « smash », de coup droit, de revers, votre temps de réaction, votre vitesse de jeu et enfin votre endurance. S'il est possible de faire varier chaque catégorie de un à quatre points, il est bien entendu hors de question de mettre tous les paramètres au maximum. Cette option permet néanmoins d'équilibrer le jeu entre deux adversaires de niveaux différents, et par là même d'ajuster ses capacités selon le style du vis-à-vis. La stratégie de cette préparation est particulièrement intéressante. Il est alors possible d'élaborer des enchaînements précis en évitant de montrer ses faiblesses à l'adversaire... Le jeu n'en tire que des avantages ! (K7 US Gold pour C64 et 128) O.H.

Ping-pong : l'époque héroïque à laquelle tables de ping-pong et courts de tennis étaient représentés en vue aérienne est enfin révolue. Vous descendez de votre hélicoptère pour vous retrouver face à la table. Cette simulation, en digne représentante



aiguisés pour choisir, à l'aide du joystick ou du clavier, de frapper la balle d'un coup droit ou d'un revers retors et coupé, ou de décocher un smash définitif dans la fraction de seconde suivant le rebond. Cinq niveaux de difficulté vous accompagnent dans votre progression, affectant seulement la vitesse de la balle lors d'un match vous opposant à un adversaire humain mais modifiant aussi la fréquence des smashes et des actions sur les côtés lorsque c'est l'ordinateur que vous affrontez.

Le jeu en bout de table demande un temps d'adaptation supérieur puisque les commandes sont inversées comme dans un miroir. A vous donner envie de pratiquer le véritable ping-pong. (Cartouche Konami pour M.S.X.) J.-P. D

Match point : déjà Tilt d'or en 1984, ce logiciel demeure, en dépit de son âge, l'un des meilleurs jeux de tennis voire le meilleur. C'est ce qui explique d'ailleurs qu'il ait été adapté à de nombreuses machines. Le graphisme est superbe, en particulier dans cette version pour QL. Tout y est : les spectateurs, l'arbitre, les juges de ligne et même les ramasseurs de balles. Mais tout ceci ne serait rien sans les possibilités de jeu. Or celles-ci sont à la hauteur. Les règles internationales sont respectées, le match se déroulant en trois ou cinq sets. En cas d'égalité à six jeux partout, les deux parte-

naires se voient obligés de disputer le tie-break. L'alternance des engagements est respectée tant pour les partenaires que pour le côté à servir. En revanche il n'y aura bien évidemment pas de changement de balle et les joueurs ne risquent pas de casser une corde quelle que soit la puissance de leurs coups !

Quasiment toutes les possibilités du tennis sont présentes. Ainsi service, volée, passing-shot, lob, smash, lift et autres effets de balle sont au rendez-vous. Chacun choisira donc de jouer selon son caractère : jeu de fond de court, un peu plus calme en théorie, mais où il faut être prêt à exécuter un adversaire au filet d'un lob d'attaque ou d'un passing-shot, ou au contraire jeu de service-volée beaucoup plus agressif qui a l'avantage de permettre de gagner le point plus rapidement mais qui requiert une exécution impeccable. L'ordinateur est un adversaire de classe et déjà au niveau quart de finale, il vous donnera bien du fil à retor-

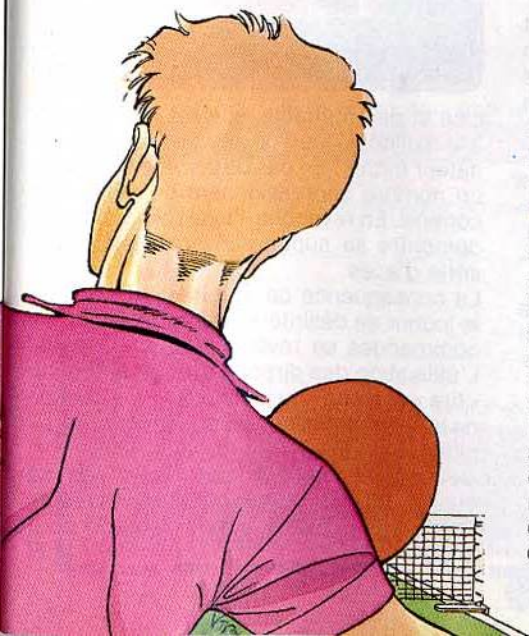


dre. Mais vous pouvez aussi affronter un partenaire humain dans un duel éprouvant. Les manettes de jeu sont fortement recommandées, en particulier pour le second joueur qui se voit attribuer les touches de fonction fort mal disposées. Un jeu fantastique qui n'a pas pris une ride en dépit des années. (K7 Psion, pour QL ;) J.H.

Squash : pas trop fatigué après le match précédent ? Je l'espère pour vous car le jeu auquel nous vous convions maintenant n'est rien moins qu'épuisant. Là encore votre partenaire sera un ami ou l'ordinateur qui dispose de quatre niveaux. Le terrain est représenté en perspective, seule solution pour ce jeu où la hauteur de la balle a une grande importance.

Les règles du jeu sont respectées. Ainsi au service, votre balle doit frapper le mur entre les deux lignes horizontales et atterrir du côté de votre adversaire.

La hauteur de la balle et sa direction sont contrôlées à ce moment par la durée d'appui de la touche « feu ». Il faut un peu d'entraînement pour parvenir à les maîtriser pleinement. Une bonne tactique consiste à faire atterrir la balle entre les pieds de votre partenaire qui risque alors de ne pas avoir le temps de se dégager à temps pour frapper son coup correctement. En effet, comme au tennis, vous devez être parallèle à la trajectoire de la balle au moment de



CHALLENGE



la renvoyer. La hauteur de la balle, sa force et sa trajectoire dépendent du moment où vous la frappez et sont bien sûr majorés si vous la renvoyez avant qu'elle ait le temps de toucher le sol. Comme vous jouez tous les deux du même côté, deux nouveaux problèmes se font jour. Tout d'abord, vous devez apprendre à reconnaître votre joueur pour le positionner correctement. Ensuite après chaque coup, mieux vaut dégager le terrain pour laisser le champ libre à votre adversaire. Si l'obstruction n'était qu'involontaire, cela peut jouer en votre faveur. Par contre si elle est trop manifeste, l'arbitre fait rejouer le point. A l'issue de chaque point il annonce d'ailleurs les scores à haute et intelligible voix (pour peu que vous ayez pris le soin d'amplifier le son dans la version *Spectrum*). Un excellent jeu tout à fait prenant. (K7 New Generation Software, pour *Spectrum* et *C64*) J.H.

Supertennis : est une bonne simulation de tennis sur *MO 5* et *TO 7/70* (ne pas confondre avec le programme du même nom sur *M.S.X.*, qui n'a rien à voir). Ce jeu s'appelle aussi *Match Point* en version *Commodore*, *Spectrum* et *QL*, et se cache sous le titre *Balle de match* sur *Amstrad*.

Cet ancêtre porte très bien son âge car il allie le respect des règles du sport à la qualité de la simulation. L'originalité de la version *Thomson* tient à la sonorisation du jeu, puisqu'on entend l'arbitre compter les points et les claquements de la balle. Les joueurs, très mobiles, se réduisent à des silhouettes noires, ce qui interdit de les



distinguer sûrement à moins de tester leurs réactions aux mouvements du joystick. (K7 F.I.L. pour *MO 5* et *TO 7*) D.S.

Tennis : sous le soleil implacable d'un beau mois de juin se déroule un combat sans merci entre deux titans : d'un côté vous, de l'autre le fameux Edgar Pixel. Mené six jeux à un dans le troisième set, vous ne savez comment sauver cette balle de match. Tenter l'ace, effectuer un enchaînement service-volée ? La chaleur vous fait perdre la notion de temps. La balle rebondit, puis s'élève dans les airs. Alors, votre bras droit vient frapper la balle en suspension temporaire. Soumis à la violence de l'impact, le cordage de votre raquette vibre. La balle passe le filet puis, renvoyée par Edgar, arrive comme une bombe sur votre droite. D'un bond, vous vous précipitez sur elle. Hélas, révélant sa faiblesse, votre raquette se fend en deux. L'arbitre annonce : jeu, set et match ! Vidé de toute énergie, battu par ce grand champion, vous vous relevez poudré de cette terre ocre qui recouvre le court central de Roland Garros. Pendant ce temps, la foule en délire acclame votre adversaire. Fair play, ce dernier se dirige vers vous et dit : « Tu feras mieux la prochaine fois ! ». Driing, le réveil sonne. Edgar Pixel, Roland Garros, la foule et la balle de match ; tout cela n'était qu'un rêve ! En

revanche, la défaite de la veille contre l'*EXL 100* n'était pas imaginaire. Trois sets-zéro, ceci en moins d'un quart

d'heure. Il faut dire qu'au tennis il a un net avantage. Sa bonne connaissance du terrain lui permet de toujours bien se placer vis-à-vis de la balle. Ce que vous n'arrivez pas toujours à faire... Mais il y a de bonnes raisons pour cela : vous devez gérer la raquette et le déplacement du joueur. Cependant, les commandes, très précises, simplifient la tâche.

Le plus étonnant est le réalisme poussé ici au maximum. Syn-



thèse vocale, graphisme et mobilité des joueurs font que ce programme s'apparente plus à la simulation qu'au jeu d'arcade. C'est peut-être pour cette raison que malgré un âge respectable, il reste toujours aussi actuel. (Cartouche *Exlvision* pour *EXL 100*) M.B.

Tennis M.S.X. : depuis plusieurs années, les simulations de tennis sur ordinateurs sont de plus en plus réalistes. Pourtant, il existe des exceptions : les graphismes que propose *Tennis* sont trop stylisés : pâtes de couleur blanche du plus mauvais effet, les contours du terrain sont d'un aspect contestable. Plus grave, la balle théoriquement ronde ressemble à un carré. Les personnages, conglomérats de taches de couleurs, sont d'une laideur accablante. Ainsi, il est impossible de savoir si nous sommes en présence de joueurs ou de joueuses. En plus de tout ceci, le logiciel possède une animation de bien médiocre qualité. Impré-



cise et peu agréable, elle est une entrave à la qualité du jeu. Ajoutez à cela que l'ordinateur triche ! En cas de service au joueur, un nombre impressionnant de fautes est commis. En revanche, l'infatigable ordinateur démontre sa supériorité en alignant une série d'aces.

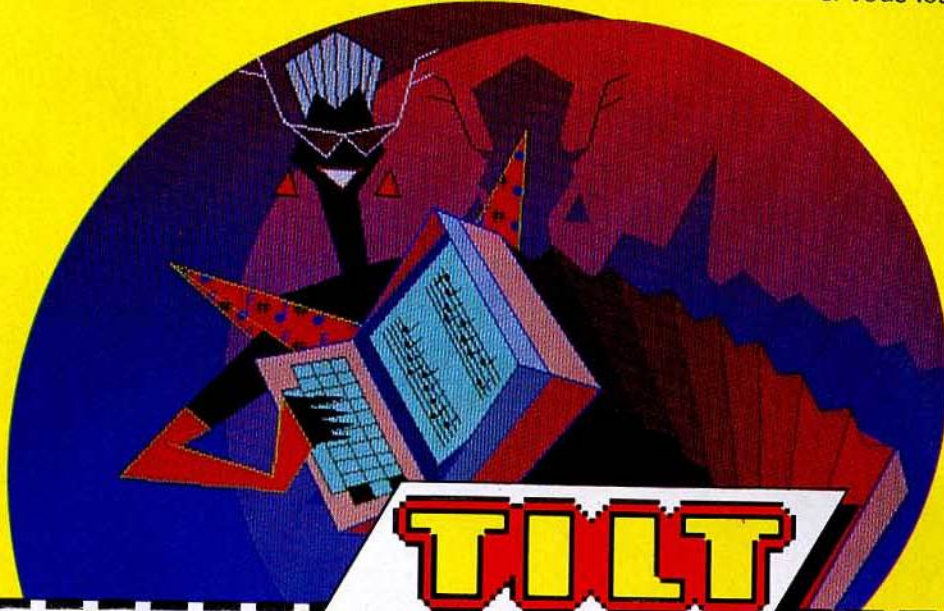
La conséquence de tout ceci est simple : le joueur se désintéresse rapidement. Les commandes se révèlent trop complexes. L'utilisation des directions et de la touche « fire » est bien peu judicieuse (une gestion de la raquette calquée sur *Ping-Pong* serait plus logique).

Dernier élément : le son. Bien que de qualité, il est d'une grande discrétion. Dommage... (Cartouche Konami pour *M.S.X.*) M.B.



TILTMANIA COLLECTIVE

Vous aimez TILT,
vous aimez même beaucoup TILT.
Autour de vous, vos amis sont également atteints de Tiltmania.
Ne craignez pas l'overdose, formez un groupe de Tiltmen
et abonnez-vous tous ensemble. Nous ferons tout pour encourager votre passion collective.
Plus vous serez nombreux à vous abonner, et plus l'économie que vous réaliserez sera intéressante : si vous êtes 4, vous ne paierez plus que 145 F chacun pour chaque abonnement à TILT. 145 F seulement pour 12 numéros dont un hors série au lieu de 249 F prix de vente normal au numéro. Alors mettez-vous en quête de nouveaux Tiltmen, un trésor d'économies vous attend si vous les découvrez.



TILT

MICROLOISIRS

BON D'ABONNEMENTS GROUPES

Pour vous abonner à plusieurs,
et profiter pendant un an de réductions exceptionnelles sur vos abonnements à TILT,
remplissez les bons d'abonnements ci-dessous, cochez la case correspondant au nombre d'abonnements
souscrits et retournez-nous ce bulletin accompagné de vos règlements à l'ordre de TILT
à TILT-Abonnements 2, rue des Italiens 75440 PARIS CEDEX 09.

A remplir par le 1er Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville _____
Code postal [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 2ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville _____
Code postal [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 3ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville _____
Code postal [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

A remplir par le 4ème Tiltman

Oui je m'abonne à Tilt pour un an

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Ville _____
Code postal [] [] [] [] [] []

Réservé aux nouveaux abonnés

- Je suis seul à m'abonner. Ci-joint 1 chèque de 198 F. Economie 20 % sur le prix de vente au numéro.
- Nous sommes 2 à nous abonner. Ci-joint 2 chèques de 165 F. Economie 34 % sur le prix de vente au numéro.
- Nous sommes 3 à nous abonner. Ci-joint 3 chèques de 155 F. Economie 38 % sur le prix de vente au numéro.
- Nous sommes 4 à nous abonner. Ci-joint 4 chèques de 145 F. Economie 42 % sur le prix de vente au numéro.

LUDIC

Crafton et Xunk

Crafton et Xunk. Un grand nigaud au bonnet blanc flanqué d'un compagnon podocéphale et sautillant. Un jeu sur Amstrad, édité par Ere Informatique et signé Remi Herbulot. La version pour Atari ST, encore améliorée, de ce **Tilt d'Or 1986** doit sortir incessamment. Le premier contact ne trompe pas: ce jeu est excellent. Passer des heures à en explorer l'univers affine l'appréciation: génial! Le but du jeu consiste à faire avouer aux savants fous qui tournent en rond dans leurs bureaux les huit éléments du code à utiliser dans la dernière pièce pour sauver la planète de Crafton. Ils parlent au contact des huit seringues posées ou cachées çà et là. Nous donnons tous les éléments, sauf le code, et sauf la dernière pièce. Nous ne publions pas un dessin mais un montage des photos d'écrans. Avec notre document sous les yeux, vous mettrez quand même des heures et plusieurs tentatives infructueuses avant de parvenir au résultat.





Les cercles designent les savants, les carrés montrent l'emplacement des seringues

Neuf des robots prennent de l'énergie; un seul vous aide et vous transporte. Chacun des robots agressifs est tué par un des trois objets: bougeoir, moulin à poivre, ou bouteille de poison.

Les infirmières restent le nez dans les roses et les punks tétent sans fin les bouteilles de bière qu'on leur refille. Chez les savants, bloquer la porte à l'aide d'un meuble haut empêche l'arrivée des robots.

Les tapis varient: circulaires et ascensionnels ils font ascenseur. Rectangulaires, ils deviennent des patinoires et font perdre de l'énergie, à moins qu'ils n'ouvrent certaines portes. Le robot porteur, lui, ne glisse pas.

Les bouteilles, livres, lampes, fleurs... s'empilent. Crafton y grimpe. Les lits cassent après trop de bonds repetes. Merci à Helene Dumur de Pacy sur Eure et à Emmanuel Triau de Ouzouer-le-Marché qui nous ont aide de leurs solutions.



ENERGIE 81% CODE SCORE 004000

LUDIC



⊗ Pour reprendre de l'énergie.

□ Les cartes ouvrent les portes de leur couleur.

△ Crafton meurt vite, en cas de malheur!



Les bouteilles de poison les tuent.



Leur mort vient des moulins à poivre.



Un des bougeoirs leur sera fatal.



Neutralisez le punk et l'infirmière avant de grimper chercher les cartes, le poison, et le gyroscope qui immobilise provisoirement les robots.



Les robots arriveront peu après le déclenchement de la sirène. Et Crafton n'a pas de seringue.



Prenez la seringue en sautant du dos du robot triangulaire!



Attention aux tessons mortels qui défendent la seringue. L'armoire ne doit pas rester à sa place.



VOUS ETES APPLE-MANIAQUE OU MAC-MANIAQUE? (*)

(*) Apple et Mac sont des marques déposées d'Apple Computer

Voici des softs pour vous (en français
of course) et des nouveautés marquées (♦)

Miss FROGGY

PARANOIAK
Dix gros problèmes psy
vous collent à la peau.
Comment s'en débarrasser?
Pomme d'Or du meilleur jeu
----- 195 F

EPIDEMIE
Un virus chatouilleur s'est
abattu sur la terre. Trouvez
l'anti-dote sur 4 planètes
complètement loufoques!
----- 195 F

LE CRIME DU PARKING
Qui a tué Odile Conchoux,
retrouvée nue dans un caddy
devant le supermarché?
----- 195 F

**LE MUR DE BERLIN YA
SAUTER**
Un terroriste fou a décidé de
faire sauter le Mur.
Saurez-vous le retrouver
dans les milieux gays et
glauques du Berlin nocturne?
----- 195 F

PLEINS GAZ (♦)
Au guidon de votre moto
d'enfer vous foncez à
travers villes et campagnes.
Plus de 60 obstacles et 9
niveaux de difficulté.
Premier jeu d'arcade chez
Froggy. Joystick conseillé
----- 195 F

Disquettes de jeux pour Apple//e ou //c

**MEME LES POMMES DE
TERRE ONT DES YEUX!**
Caramba! Un dictateur a
destitué le gouvernement
légal! Attention, les espions
ont des yeux partout...
Comme les pommes de terre!
----- 195 F

**TEMPETE SUR LES
BERMUDES**
Naufragé en catastrophe, il
vous faut réparer d'urgence
pour poursuivre la transat
en solitaire!
--- 195 F

**LA FEMME QUI NE
SUPPORTAIT PAS LES
ORDINATEURS**
Votre cochon d'ordinateur
se met en tête de séduire
toute femme à sa portée!
(Attention, ce roman
interactif ne comporte que
des textes)----- 195 F

BARATIN BLUES
Du poison dans les eaux de
la Capitale? Voilà de quoi
filer le blues, même à un
détective baratineur comme
vous l'êtes.----- 195 F

LA JAYA DU PRIYE
La femme d'un industriel
vous a chargé d'enquête sur
les activités amoureuses de
son bonhomme de mari
----- 195 F

Disquettes de jeux pour Mac 512 ou Mac+

CANAL MEURTRE
Moularo, l'animateur vedette
de la télé, a été éliminé!
Branchez-vous sur la une et
plongez dans l'énigme.
Graphismes splendides de
Jean Solé----- 295 F

MAD MAC CARTOONS (♦)
Délire total: cette disquette
artistique est une véritable
BD animée: Max l'aviateur
contre le Faucon Noir, Le
Vieux de la Montagne, La
Mouche, etc..... 295 F

Utilitaires pour Apple //e ou //c avec souris

MOUSEDIT (♦)
nouveau! Le plus sophistiqué
des outils pour éditer vos
disquettes, crypter, visua-
liser, désassembler des
fichiers etc..... 295 F

MOUSEFILER (♦)
Génial utilitaire de bureau
+ un calepin, + 1 calculette
hexa-décimale, + 1 puzzle
+ 1 éditeur de disquette, etc..
(Apple//e 65C02 ou //c)
----- 295 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

FROGGY SOFTWARE 34 rue Henri Chevreau 75020 PARIS

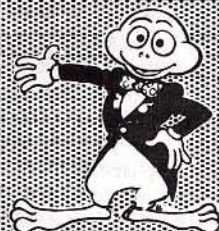
Règlement par chèque ou CCP. Pas d'envoi contre remboursement

NOM:

ADRESSE:

DATE:

SIGNATURE:



L'ordinateur des pompes funèbres

Les Etats-Unis sont ravagés par un mal étrange qui décime la population.

Arriverez-vous à découvrir le remède miracle ?

Vous incarnerez tour à tour un aventurier au grand cœur,

un célèbre avocat, un des neuf princes d'Ambre

ou un inspecteur de police pour quatre abracadabrantes aventures.

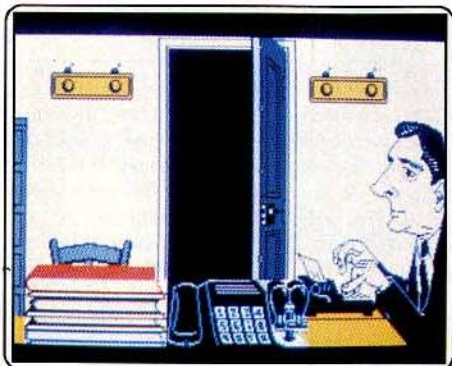
Dossier Boerhaave

Une enquête policière saugrenue qui met en scène l'inspecteur Charic et ses fidèles acolytes, Colardo et Colarmuche, gentils mais un peu bêtes.

Les conditions du meurtre de Mme Boerhaave sont bien mystérieuses : pas de mobile apparent et des témoins désespérément muets. Dès le départ, l'enquête prend mauvaise tournure. Un conseil : ne comptez pas trop sur l'inspecteur Charic ni sur les auxiliaires Colardo et Colarmuche. Bien que fidèles, ils ne vous seront pas d'un grand secours. Vous devez résoudre cette énigme seul, et comme votre avancement en dépend... La pétillante nièce de la victime, une artiste, était absente de quatorze à dix-huit heures. Elle est donc, théoriquement, innocente. Ce point est confirmé par la déclaration du sieur Barret, négociant du Crédit vinicole urbain. Mais nous ne pouvons exclure son éventuelle complicité dans l'affaire, n'est-elle pas l'unique héritière de la victime ? Voici un mobile convaincant : l'argent. Ce dernier point est à rapprocher de la disparition d'une partie du loyer déposée par Mme Tatchet sur un guéridon. Convaincue de la culpabilité de M. Bricolo, elle semble réellement affectée par la mort de la victime. Personnage bizarre que ce Bricolo, dont l'absence indique une culpabilité possible. Soupçon que confirme Mme Moreuil, celle-ci, bien que coupable d'outrage à magistrat, vous apprend que la victime avait une relation assez proche avec un certain Tony. Ce surnom n'est-il pas celui du sieur Bricolo ? Décidément, son absence est réellement étrange. Cependant, ce fait ne doit pas stopper le déroulement de votre enquête : les dispositions des témoins suivants apporteront certainement des éléments supplémentaires. Le comportement du mari de la concierge n'est pas normal. De deux choses l'une, soit M. Tatchet est idiot, soit il cache quelque chose. Cette seconde solution semble illogique, il est sous-brigadier chef donc assermenté. Mais, sait-



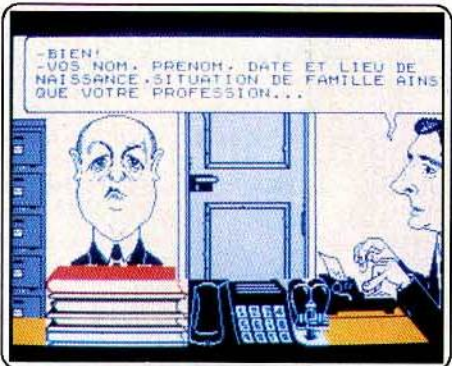
Illustrations Jérôme Tesseyre



Seul, désespérément seul, pour tirer au clair cette énigme dont dépend votre avancement.



Non, vraiment, vous ne trouvez pas à qui ressemblent ces deux personnages ?



Un colonel Boutfeu, franc du collier, qui n'a rien à envier à Bernard Blier...

on jamais ? En revanche, la franchise du Colonel Boutfeu le rend difficilement soupçonnable. Il est seul à dire qu'il n'aimait pas la victime et que sa mort ne le touche pas. Le reste n'est que divagation d'ancien militaire aux états de service irréprochables. Le dernier témoin est M. Duchoux, programmeur chez Infogrames. Parti faire des courses vers dix-huit heures, il n'a rien vu de particulier. Ainsi, ces heures d'interrogatoire ne désignent pas de coupable. Certes, Bricolo est le suspect numéro un mais rien ne peut étayer son accusation : ni mobile, ni témoin oculaire, bref rien... Voici le résultat de votre manque de méthode et de rigueur, vous auriez dû établir avec précision l'emploi du temps de tous les personnages interrogés. Premier avertissement, le commissaire général vous met en garde : conclusion rapide ou mutation à Saint-Pierre et Miquelon. Décidé à résoudre l'affaire au plus vite, vous reconvoquez tous les témoins pour le lendemain. Une des qualités de ce logiciel est son humour : les témoins sont représentés par des caricatures de per-

sonnages célèbres. Alice Sapritch, Bernard Blier, Ronald Reagan, Jacques Chirac sont reconnaissables grâce à un graphisme de grande qualité. Mais le plus surprenant est l'animation : tout bouge. La bouche des personnages en train de parler, les mains de l'inspecteur Charic quand il tape la déposition du témoin, l'effet est saisissant ! Le bruitage, résumé à des bips désespérants, n'est pas à la hauteur. Domage, d'autant plus que seule la parole manque aux témoins. Autre défaut : le menu « questions ». Mener une enquête sans cuisiner les témoins n'est pas convenable ; malheureusement, l'accès aux questions n'est pas des plus efficaces : les répéter avec insistance s'avère plus que nécessaire ! Mais graphismes, animation et scénario font tout oublier ; sauf Saint-Pierre et Miquelon... (Disquette Infogrames pour Thomson). Mathieu Brisou

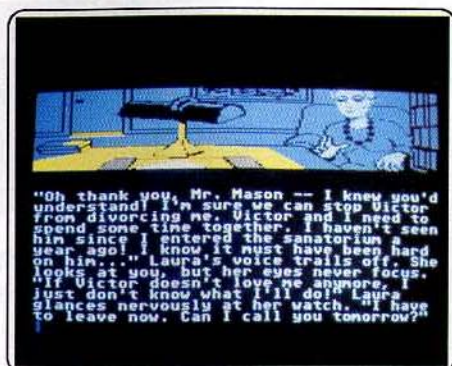
Perry Mason : the case of the mandarin murder

Vous incarnez un avocat et le cas sur lequel vous vous penchez est loin d'être une sinécure... Tous les faits la dénoncent, vous clamez son innocence.

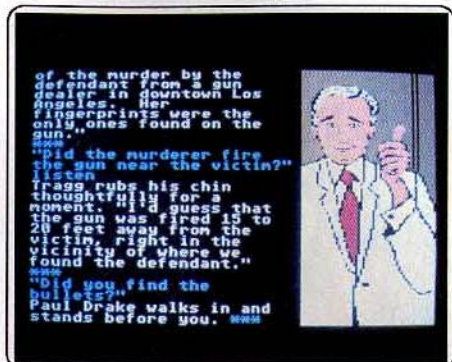
Vous vous êtes sans doute mis bien souvent dans la peau d'un aventurier en quête de sensations fortes ou d'un détective devant à tout prix mettre la main sur un coupable. Que diriez-vous cette fois d'incarner un avocat, Perry Mason.

Un soir, alors que vous restez seul au bureau pour avancer un peu votre travail, quelqu'un frappe à la porte. Bien que vous n'attendiez personne, vous ouvrez. C'est Laura Kapp, la femme du riche propriétaire de restaurants. Elle entre complètement bouleversée et vous explique son problème. Elle vient tout juste de revenir du sanatorium où elle a été hospitalisée pendant un an. Son mari veut divorcer et elle ne le supporte pas. « Si Victor ne m'aime plus, je ne sais pas ce que je ferai », dit-elle avec des larmes dans la voix. Elle désire disposer d'un peu de temps pour ramener son mari à elle. Quelques instants plus tard, elle vous quitte un peu précipitamment en s'assurant qu'elle peut compter sur vous. Le lendemain matin, la secrétaire Della vous passe une communication. C'est le lieutenant Tragg qui vous informe que Victor Kapp a été assassiné d'une balle dans le dos. Sa femme se trouvait lors de l'arrivée de la police à quelques pas de là, avec à ses pieds le revolver qui a servi selon toute évidence à tirer sur la victime. De plus les seules empreintes relevées sur l'arme sont les siennes. Elle a demandé à ce que vous soyez son défenseur. L'affaire est loin d'être facile. Aussi comme vous le suggère Tragg, vous vous rendez au domicile de la victime pour essayer de vous faire une idée. Vous y trouverez le sergent Holcomb, avec qui vos relations sont loin d'être au beau fixe.

Explorez consciencieusement la maison de fond en comble. Vous avez quelques chances de découvrir



Une délicieuse créature surgit dans votre bureau... Vous ne demandez qu'à l'aider !



Les talents de détective de Paul se révèlent très utiles pour sortir de cet imbroglio.



Au cours de l'audience, vous pouvez influencer les jurés ou intimider un témoin.

un indice qui pourra se révéler d'une importance capitale par la suite. Par contre, si vous espérez fouiller tout tranquillement, votre attente risque d'être déçue. Holcomb a tout du bouledogue et ne quitte que très rarement vos talons. Et gare à vous s'il vous voit dérober quelque chose. Avant que vous n'ayez le temps de dire « ouf », il appelle deux gardes qui vous propulsent dans la rue sans ménagement. C'est d'ailleurs là que vous retrouvez votre second coéquipier, Paul. Ses talents de détective vous sont très utiles pour débrouiller cet imbroglio. Comme vous, il pense que Mme Kapp est innocente et que les apparences sont contre elle. Il vous remet la liste des personnes qui, selon le concierge, ont pénétré dans l'immeuble de la victime ce jour-là. De retour à votre bureau, vous prenez possession d'une série de documents fournis par Paul. Il s'agit de la liste des témoins qui seront appelés à la barre, avec le contenu de leur déposition. C'est ainsi que vous apprenez différentes choses. La mort de la victime remonte à 1 h 30 du matin, ce qui concorde avec

SOS AVENTURE



la venue un peu plus tôt de sa femme. Mlle Duboq, la gérante du restaurant Argos, entretenait des relations avec son patron, Victor Kapp. De plus, elle a été menacée de mort par Laura lorsque celle-ci a eu connaissance de leur liaison. M. Masters, l'associé de Victor, pense que Laura est un peu folle. C'est d'ailleurs aussi l'avis de sa femme, pourtant grande amie de Laura, qui a même vu un pistolet dans son sac. Voilà qui n'arrange rien !

Il serait temps d'aller faire un tour à la prison pour y interroger Laura Kapp. Celle-ci est encore sous le choc et ses propos sont parfois un peu incohérents. Cependant d'après elle, l'entrevue avec son mari avait bien commencé. Il l'avait rassurée sur son amour en insistant sur le fait que Mlle Duboq ne comptait vraiment pas pour lui. Vous apprenez aussi incidemment qu'elle a bien fait l'acquisition d'un pistolet mais qu'elle comptait s'en servir uniquement pour intimider son mari. Elle ne peut absolument pas vous décrire ce qui s'est passé après car tout se brouille dans sa tête.

Il faut maintenant utiliser les quelques semaines qui vous séparent de l'audience pour analyser les éléments en votre possession. Le procureur appelle

tour à tour chacun des témoins à la barre et leur pose des questions. Vous pouvez faire objection à une demande. Le juge statue sur la validité de votre opposition et vous demande le cas échéant de la justifier en la classant dans l'une des six catégories admises. N'abusez pas trop de cette procédure car les jurés le ressentiraient comme une entrave de votre part à l'établissement de la vérité, surtout si vos objections sont sans fondement. C'est ensuite à votre tour de procéder à un contre-interrogatoire du témoin. Votre secrétaire Della vous est d'ailleurs fort utile en vous indiquant les grandes lignes à suivre et en vous suggérant quelques questions à poser. Méfiez-vous de celles qui pourraient conduire à une réponse accablant davantage votre cliente ou qui pourraient prêter à objection de la part du procureur. Vous disposez de deux moyens pour diminuer la valeur d'un témoignage. Dans certains cas, vous pouvez réussir à mettre à jour le manque d'irréprochabilité du témoin lui-même. Pour les experts, qui sont au-dessus de tout soupçon, il faut procéder différemment. Vous devez, par des questions pertinentes, mettre à jour un point obscur du témoignage et conduire l'expert à donner sur ce point une

réponse pouvant jouer en votre faveur. C'est loin d'être facile, je vous l'assure. Jetez un œil de temps à autre au jury pour décèler son opinion globale. Vous avez même la possibilité d'utiliser d'effets de manche pour influencer les jurés ou intimider un témoin. Non content de faire acquitter l'accusé, il faut encore retrouver le vrai coupable. Paul se révèle pour cela irremplaçable, car il peut effectuer différentes enquêtes pendant que vous êtes à l'audience.

Un excellent jeu d'enquête, aux dialogues faciles et aux graphismes corrects, avec quelques intermèdes musicaux. (Disquette Telarium pour Atari ST.)

Jacques Harbonn

Nine princes in Amber

Une superbe histoire, mi-conte mi-science-fiction, superbement adaptée pour ST... Une lutte fratricide pour la succession d'Oberon, le souverain, votre père.

Une adaptation remarquable de la saga d'Ambre de Roger Zelazny. Vous vous éveillez dans un lit d'hôpital, sans aucun souvenir, pas même celui de votre nom. Il vous faudra d'abord reconstituer votre vie, connaître votre véritable identité et pour cela, traverser la « Marelle ». Plus tard vous aurez à défendre la cité d'Ambre contre les attaques de vos propres frères. Peut-être alors pourrez-vous prétendre à la succession d'Oberon, le souverain, votre père. Mais les chemins du trône sont tortueux et des alliances avec vos frères et sœurs seront nécessaires. Le jeu se base sur les deux premiers volumes de la série d'Ambre qui en comprend six. Supervisé par Zelazny lui-même, il retrace assez fidèlement l'histoire de Corwin, un des neuf princes, et d'Ambre, la cité merveilleuse, seule réelle ; nos mondes n'étant en fait que des ombres projetées par elle, ombres que l'on peut manipuler, pour autant que l'on soit de sang royal. Pourtant, le plagiat pur et simple a été évité ; c'est ainsi que des variantes ont été introduites dans le programme, conduisant à des situations nouvelles et donc imprévisibles (40 000 selon les concepteurs), ainsi qu'à une quarantaine de fins possibles.

Le dialogue est à la hauteur du jeu. La langue d'Ambre, le langage magique Thari, est complexe parce que riche. Les verbes ont été divisés en plusieurs catégories qui indiquent votre comportement général. Ainsi, vous pouvez suivant vos paroles, être amical, hostile ou simplement neutre à l'égard de votre interlocuteur. Il existe en plus des verbes « réponse » et « action ». Un second niveau de dialogue concerne la manipulation des « tarots » (cartes représentant la famille royale et servant tant à la communication entre les princes qu'à leurs voyages dans les « ombres »). Ainsi « contact » permet de dialoguer avec une autre personne ayant son image dessinée sur un tarot. Mais l'acquisition de ce pouvoir est subordonné à la traversée de la Marelle. Enfin, un troisième niveau de langage concerne les ordres de combat. Les princes d'Ambre étant tous plus ou moins versés dans l'art de l'escrime, il peut être bon d'avoir quelques notions des feintes, esquives et bottes pour sauver votre vie. A cet égard, la



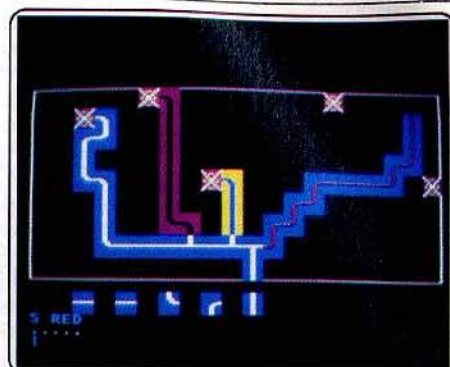
Les chemins qui mènent au trône sont tortueux, il vous faudra réaliser des alliances...

résolution des combats est tout à fait originale ; dès que vous tirez votre épée, vous vous trouvez en mode « combat ». Le programme vous le signale en traçant une ligne d'astérisques. A partir de cet instant, et jusqu'à la fin du combat, vous n'entrez plus au clavier que des ordres concernant vos mouvements, attaques ou parades. Vous pouvez notamment entrer « cut » (frapper avec le fil de l'épée), « thrust » (coup avec la pointe) « parry » ou « feint » (feinter un coup pour en porter un autre). De plus, vous devez entrer la direction du coup (« high » ou



La bibliothèque de votre mystérieuse sœur vous livrera-t-elle ses secrets ?

« low »). Enfin, la simulation est encore améliorée par la combinaison possible de tous ces coups : « feint high cut low » feinte un coup à la tête pour en porter un au corps ou aux jambes. En plus de ces différents niveaux de langage, le vocabulaire et l'analyseur syntaxique de *Nine princes in Amber* permettent d'entrer des phrases complexes, ou des phrases plus courtes (trois au maximum), reliées entre elles par « and » ou « then ». Ainsi, vous pouvez écrire « examine the desk and open the drawer then get the cards ».



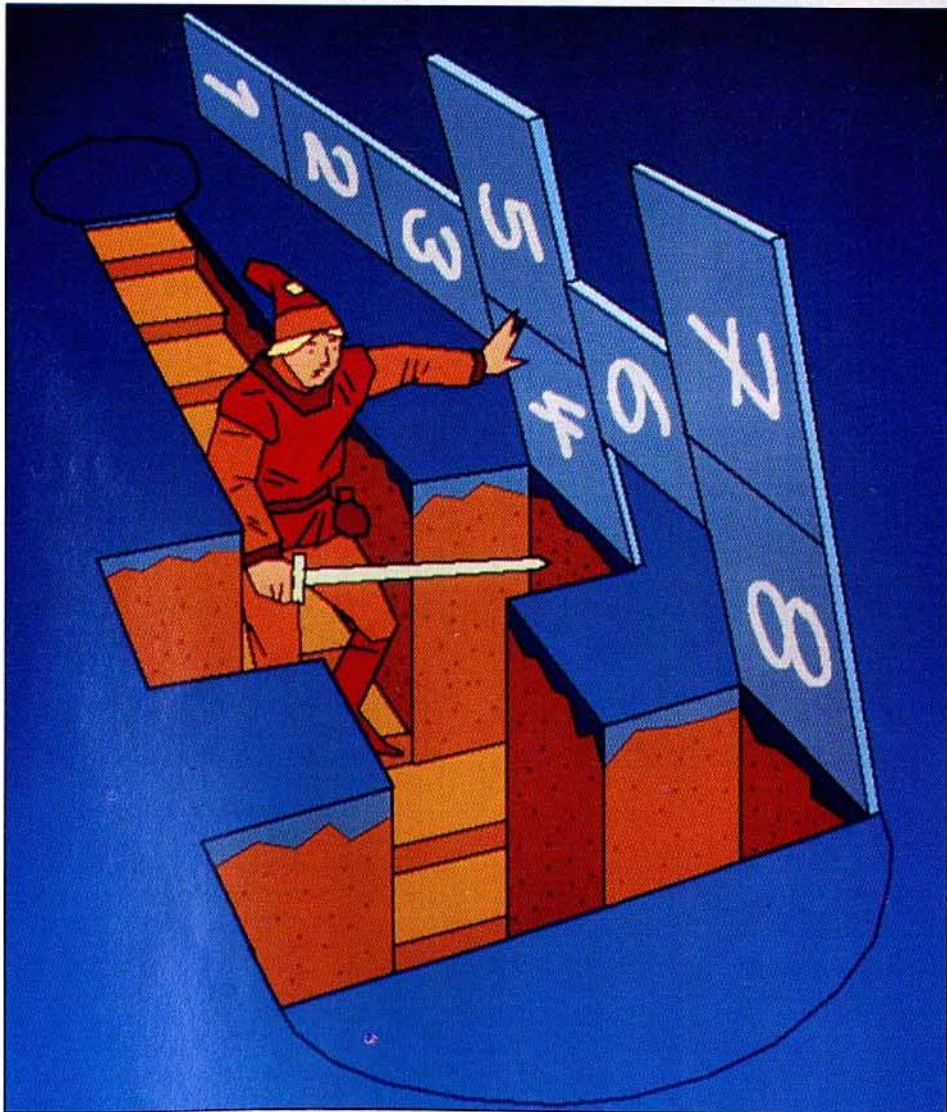
C'est par la Marelle qu'Amber existe et que les princes acquièrent leur pouvoir.

Une des idées maîtresses du roman est la traversée de la Marelle. Celle-ci est le fondement même d'Amber. C'est par elle qu'Amber existe et c'est par elle que les princes acquièrent leurs pouvoirs. Il était donc logique qu'elle occupe une place particulière dans le jeu. En fait, elle est un jeu dans le jeu. Lorsqu'on arrive aux abords de la Marelle, l'écran affiche cinq étoiles éparpillées dans un cadre. Le but est de construire une route qui les traverse toutes, sans jamais se croiser. Facile direz-vous ! Oui s'il ne fallait respecter certaines règles de formes et de couleurs ; de plus, aucune erreur n'est permise.

Outre un bruitage assez convaincant (une musique différente lors de chaque première rencontre avec un personnage) et un graphisme superbe, *Nine princes* propose un large éventail d'aides. La commande « save » tout d'abord permet de sauvegarder une dizaine de jeux sur une disquette préalablement formatée, avec en plus la possibilité d'inclure une remarque d'une ligne pour identifier votre sauvegarde. Vous pouvez également ne désirer fonctionner qu'en mode « texte » (commandes « Pictures on/Pictures off ») ou ne pas entendre la musique (commandes « Music on/Music off »). Enfin, une commande « restart » existe, bien pratique pour tout redémarrer sans passer par l'interminable page de présentation.

Certainement un des meilleurs jeux d'aventure existant actuellement. Si vous possédez déjà le livre, courez acheter le programme... et vice versa ! (Disquette Tellarium pour Atari ST).

Didier Guilhem



Roadwar 2000

Un peu partout des groupes de mutants apparaissent. Les Etats-Unis sont pris de panique devant une épidémie d'ampleur nationale qui ravage le pays...

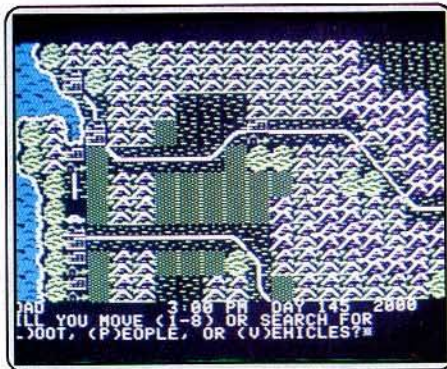
Le 29 mars 1999, une véritable panique éclate dans vingt-deux villes des Etats-Unis. Des centaines de nouveaux cas de contamination sont découverts tous les jours. Le 27 mai 1999, l'épidémie prend une ampleur nationale. Tout les jours des centaines de personnes meurent, et on ne trouve aucune solution au problème. Le 8 juin 1999, la cause probable de l'épidémie est enfin découverte : une secte s'est inoculée un virus et a envoyé des centaines de fanatiques dans toutes les villes des U.S.A. Une belle ▶

SOS AVENTURE

réussite puisque 82 % des Américains sont à ce jour contaminés. Il semble que la secte ait développé un vaccin pour certains membres... tout espoir n'est pas perdu. Le 13 juin 1999, l'anarchie règne : les forces de police et l'armée n'existent plus. La famine commence à sévir. Le 20 juillet 1999, des bombes atomiques ont détruit les principaux points stratégiques du pays. Les radiations ont causé d'horribles meurtrissures parmi la population. Le 2 août 1999, des bruits concernant une invasion étrangère circulent. Des raids provenant du Mexique seraient de plus en plus fréquents. Le 21 août 1999, le rayonnement consécutif aux explosions atomiques provoque d'étranges dégénérescences. Un peu partout, des groupes de mutants apparaissent. Il semble que les membres de la secte vaccinés soient les plus atteints par ce mal. Le 25 décembre 1999, vos réserves sont quasiment épuisées, le moral des hommes est au plus bas, tout va mal. Demain vous sortirez de votre retraite pour retrouver l'humanité. Un retour assez difficile pour ce qui reste de la civilisation. Puisque vous avez décidé de revenir à l'air libre, vous aurez à reconquérir les Etats-Unis, région après région, ville après ville. Vous allez avoir besoin d'une milice puissante, correctement équipée. Il vous faudra allier des qualités de stratège et de gestionnaire. Vous devrez organiser vos besoins en essence, en médicaments, en munitions, en armes, avec des camions qui en fait ne contiennent pas grand-chose. Et bien sûr, il y a toujours le problème de la nourriture. Vous recruterez vos troupes dans les villes. Pour cela, envoyez vos éclaireurs, et selon l'impression que vous ferez, les gangs vous attaqueront ou se joindront à vous. Trois personnages jouent un rôle de grande importance dans le jeu : les médecins, pour les soins ; le sergent, qui limite le nombre des désertions et augmente la qualité de vos troupes ; enfin le politicien, doué pour les relations publiques, une qualité fort utile à cette époque où le cannibalisme fait de plus en plus d'adeptes. Vous ne pourrez découvrir la véritable efficacité de ces personnages qu'au long du jeu, mais n'oubliez pas que ce ne sont que des hommes, n'attendez pas trop d'eux.



A l'approche de l'an 2000, une épidémie meurtrière sonne le glas de l'humanité.



Parcourant un pays exsangue, vous tentez de rassembler troupes, vivres et armes...



Parviendrez-vous à trouver le vaccin qui sauvera le monde de l'apocalypse ?

Pendant tout le jeu, vous vous déplacerez en véhicule, sillonnant les routes des Etats-Unis. Pour les voitures, il faut tenir compte d'un certain nombre de caractéristiques, surtout dans les combats : vitesse maximale, structure du véhicule, capacité à accélérer, armement, feront toute la différence. Pour gagner, il vous faudra traverser les quelques cent vingt villes que compte le jeu. Vous les fouillez, organiserez des caches pour votre ravitaillement, reprendrez celles tombées aux mains des gangs, cherchez les scientifiques capables de trouver un

vaccin contre le virus et pillerez de temps en temps ce qui reste dans les magasins pour entretenir votre petite armée. Le jeu comprend une vingtaine de commandes qui couvrent assez bien l'étendue des actions possibles. D'autre part, vous avez le choix entre dix-neuf types de véhicules pour transporter vos hommes. A vous de faire le bon choix au bon moment.

Le jeu comprend deux niveaux. Tout d'abord, il s'agit de stratégie : vous déplacez d'un bloc tout votre contingent sur l'ensemble du réseau routier. Puis,

lors des combats, vous retournez la disquette et vous passez en mode tactique : chaque véhicule devient indépendant, avec ses propres caractéristiques. Vous maîtrisez alors bien mieux votre armée. Ainsi, le programme effectue une sorte de zoom aux moments cruciaux alors qu'une stratégie globale ne suffit plus. Un jeu impressionnant par la qualité de son scénario, et la précision de sa réalisation. Ni jeu de rôle, ni jeu stratégique, il lie les qualités des uns et des autres. (Disquette SSI pour Apple et C64.)

Laurent Schwartz

SOS AVENTURE

Beyond the forbidden forest

Une mélancolie lugubre dans une sinistre forêt, des monstres, une quête tournée essentiellement vers l'action. Déroutant !

aventure/action : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : animation
 ★★★★★ : bruitages
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix

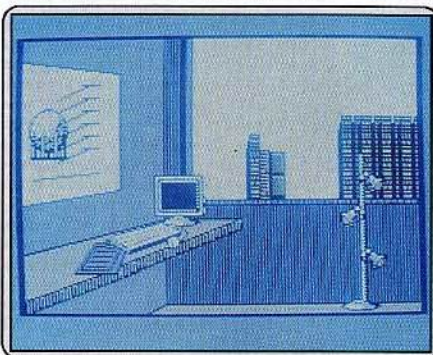


Beyond the forbidden forest est une aventure/action bien déroutante... Après avoir erré pendant dix minutes dans une sinistre forêt, vous entendez soudain une lugubre mélodie. La première phrase de votre quête vous oblige à combattre divers monstres afin d'obtenir quatre flèches d'or, soit un laisser-passer pour le deuxième niveau de jeu. Dans un décor en trois dimensions qui vous laisse toujours la possibilité de tourner autour des arbres et buissons, vous allez manier votre arc avec toute la dextérité d'un courageux Robin des Bois. Mais attention, vos ennemis sont très rapides et de ce fait particulièrement dangereux. La lutte se poursuit jusqu'en la demeure de la Démogorme, votre ultime et redoutable adversaire. Maniée au joystick, cette aventure est essentiellement tournée vers l'action. Cependant, l'ambiance qui se dégage des graphismes, des bruitages et de la mise en scène générale présente la quête comme un conte fantastique, une épopée riche de légendes et de magie. Comment ne pas apprécier, par exemple, l'animation de la présentation du jeu, par une nuit d'orage au réalisme saisissant... (Cassette Cosmi/US Gold pour Commodore 64).
 O.H.

Le pacte

Spectres, esprits malins et fraudeurs, spiritisme, le parquet craque, il fait froid. Mephisto vous nargue. Ça fait peur !

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphisme
 ★★ : animation
 ★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Vous vous sentez épié, le parquet craque, un froid glacial vous fend l'échine. Autant dire que l'ambiance est aux spectres, esprits malins et fraudeurs. Ça fait peur. Rien n'est fait pour vous rassurer. L'aventure débute au portail de la maison d'Amyville. En compagnie de Wilson, Laura et Black, le chien, vous pénétrez dans la vieille bâtisse plongée dans le noir le plus complet. Direction le disjoncteur à la cave. Il est temps de procéder à une séance de spiritisme. La communication avec l'au-delà renseigne sur l'animosité des esprits à votre égard. Les verres tournent, les questions s'enchaînent, on s'y croirait. Prenez votre courage à deux mains, remontez le moral de Wilson particulièrement dépressif, au besoin fumez une cigarette et affrontez le premier étage, sortez votre automatique. Défoncez, s'il le faut, les plinthes pour accéder au passage secret et à son poignard en or. Il peut servir surtout lorsque Mephisto vous tire la langue au détour d'un miroir. Sachez qu'en cas d'échec, vous ne serez jamais plus comme avant. Le Pacte est un bon jeu d'ambiance, joli et surprenant. Seules les commandes validées au joystick sont un peu fastidieuses. (Disquette Loriciels pour Amstrad).
 N.M.

The leader goddesses of Phobos

Les terriens sont menacés d'esclavage sexuel par les déesses sadiques de Phobos.

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 - : graphisme
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 D : prix

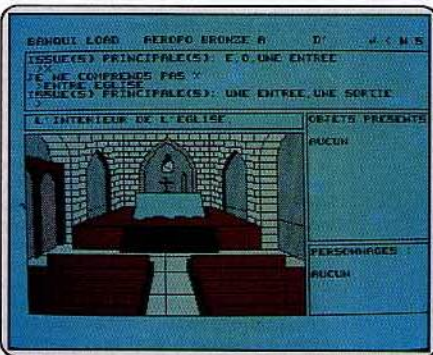


The leader goddesses of Phobos est un jeu très prenant, malgré l'absence regrettable de graphismes. L'affaire est grave : vous seul (héros ou héroïne), êtes en mesure d'empêcher la mise en esclavage sexuel des terriens et terriennes par les déesses sadiques de Phobos qui vous ont capturé pour servir de cobaye. Vous devez explorer différentes planètes pour réunir les éléments qui vous permettront de contrer le plan de vos ravisseurs. Les dialogues peuvent être tour à tour prudes, interdits au moins de treize ans ou classés X, ils font preuve de beaucoup d'humour, les descriptions sont soignées et fort diverses, et le programme accepte un large vocabulaire (évidemment en anglais). Il est présenté de manière luxueuse, avec un manuel fort complet, une bande dessinée en trois dimensions genre Flash Gordon qui devrait apporter des indices, une carte et surtout un odoma. Un odoma, plus vulgairement appelé « scratch'n sniff » est un rectangle de couleur à gratter et à renifler pour vous mettre dans l'ambiance de certaines pièces, car elles dégagent des odeurs très reconnaissables (et particulièrement écœurantes). Ce jeu, au scénario quelque peu osé, se révèle d'un bon niveau. (Pour Amiga).
 N.C.

Tass times in Tonetown

Etes-vous branché ? Etes-vous ringard ? Un jeu d'aventure totalement farfelu en anglais argotique.

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphisme
 ★★★★★ : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 D : prix



Tass times in Tonetown est un jeu d'aventure de qualité, totalement farfelu et très actuel qui se marie bien à l'Amiga. Il vous emmène dans une autre dimension à la recherche de votre grand-père qui a, semble-t-il, commis l'erreur de passer pour un touriste à Tonetown, la ville la plus à la mode de toutes les lunes. Si vous ne vous sentez pas « branché » (« tass »), mais plutôt ringard (« tone »), vous ne ferez pas de vieux os face à l'affreux Franklin. Heureusement Ennio, le chien journaliste, et les amis de Gramp pourront vous fournir des informations si vous réussissez à les questionner. Le joueur dispose, pour se mettre dans le bain, d'un exemplaire du journal local réellement délirant et très instructif, mais un dictionnaire récent n'est pas utile. L'emploi du programme est très simplifié par l'usage de la souris : pour examiner, on clique sur l'icône œil, puis sur l'objet, pour prendre, on clique une main et l'objet. Le vocabulaire est vaste, mais c'est un anglais légèrement argotique qui est utilisé. Le programme est raffiné, mais pas excessivement rapide. La difficulté provient principalement du vocabulaire, et de la durée de vie limitée d'un touriste dans Tonetown. Ce jeu mériterait de devenir un classique. (Pour Amiga).
 N.C.

Faial

Riche en description, ce logiciel essentiellement textuel requiert prudence et bon sens pour empêcher le mal.

aventure/rôle : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★ : graphisme
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 D : prix



Excalibur nous propose un jeu original : un scénario très construit, une moins grande place laissée au hasard. Le début reste assez classique, un pays où tout va pour le mieux qui se trouve soudainement entraîné dans les affres de la désolation... Ici s'arrêtent les ressemblances avec les jeux de rôle que nous connaissons. Pas de petit personnage à déplacer ni de vues en trois dimensions mais un logiciel riche en textes descriptifs. Après avoir pris connaissance de votre environnement, vous avez le choix entre plusieurs actions. Par exemple, pour entrer dans la ville, essayez de soulever les soldats qui en gardent les portes, escaladez les remparts, faites-en le tour ou passez caché dans le chariot d'un marchand, à vous de décider... La particularité du jeu réside dans le fait qu'il propose un grand nombre de solutions différentes pour se sortir d'une même situation. Le bon sens et la prudence sont à conseiller. Le graphisme ressemble à celui des jeux d'aventure : une image, support à l'histoire essentiellement textuelle. Un seul point faible, les combats se déroulent automatiquement, sans possibilité d'intervenir. Dommage. Un logiciel original qui ne manquera pas de faire des adeptes. (Disquette Excalibur, pour Apple).
 L.S.

SOS AVENTURE

Légende

De forêts en châteaux armé d'une arbalète vous captez l'appel de Tristan, prisonnier d'un mutant mi-robot mi-bête. Belzebuth rôde !

aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : animation
 ★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 B : prix



Aftershock

Un violent tremblement de terre, le réacteur nucléaire est touché. Seul, face au péril, faites preuve de logique et d'acharnement.

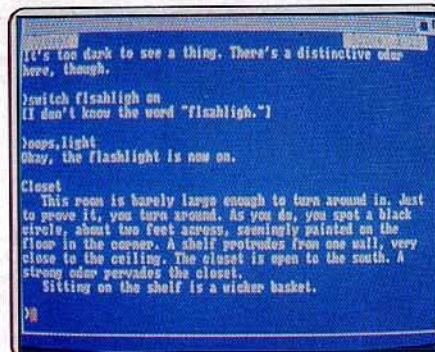
aventure : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★ : graphisme
 ★★★★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 nc : prix



Le complot d'Ihlün

La réussite ou la mort ! L'Ordre des Bardes gouverne le royaume d'Ihlün. Vous êtes un nouvel initié. Soudain, un cri !

jeu de rôle interactif : type
 ★★★★★ : intérêt
 - : graphisme
 par le biais du livre : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 A : prix



Top secret

Un coup d'Etat militaire en Amérique du Sud. Vous vous lancez dans une délicate enquête.

enquête policière : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphisme
 - : animation
 ★★ : dialogue
 ★★★★★ : difficulté
 nc : prix



The Pawn

Univers médiéval, roulez tambours, sonnez trompettes ? The Pawn, Tilt d'or 86, somptueux et magique sort sur C 64.

aventure/graphique : type
 ★★★★★ : intérêt
 ★★★★★ : graphisme
 - : animation
 ★★★★★ : dialogue
 B : prix



Vous, l'héroïne de l'histoire, venez de capter l'appel de Tristan prisonnier du maître d'Oort, mutant mi-bête mi-robot conçu par un moine fou du sixième millénaire. L'écran du vaisseau s'efface alors. La planète regorge de paysages factices destinés à vous égarer. Le graphisme surprend par sa qualité. Vous avancez de forêts en châteaux armée d'une arbalète et munie d'un jeu de cartes que le seigneur du lieu, ainsi que ses acrobates et troubadours vous prendront en échange de renseignements précieux. La clef du cachot dans lequel vous retrouverez en la peu réjouissante compagnie d'un squelette enchaîné mérite bien le sacrifice d'une dame ou d'un valet. Attention, Belzebuth une fois occis se relèvera vite. De la même manière, les animaux qui vous attaquent en faisant baisser à toute allure vos points de vie vous attendront peut-être lors de vos passages suivants. Votre habileté et vos réserves de flèches forment avec vos points de vie un total de 300 au début du jeu, dans le niveau le plus facile. Le symbole des planètes vous permettra de franchir bien des grilles et des portes. L'aventure prend sa force dans la qualité des graphismes, créés à partir de Colorpaint. (Disquette F.I.L. pour T08, T09, T09+). D. S.

Cette fois c'est certain... La catastrophe risque d'anéantir toute la ville. Encore secoué par les dernières vibrations de ce violent tremblement de terre, vous écoutez les sirènes de secours qui miaulent dans la rue. Un dernier message vous a mis en garde : le réacteur nucléaire est touché, il explosera dans peu de temps si personne ne parvient à l'atteindre. Mais par où sortir de ce bureau ? Les escaliers sont en feu, le personnel a depuis longtemps déserté la ville et l'ascenseur reste bien entendu court-circuité. Etayé par quelques rares mais superbes pages graphiques, ce logiciel d'aventure vous abandonne, seul, face au péril nucléaire. Un démarrage classique... Il s'agit avant tout de collecter tout ce qui traîne sur votre bureau : une radio hors service, un stylo, quelques bouts de tissu, rien qui vous permette de quitter les quatre pièces qui composent cet étage. Inutile même de compter sur l'aide de l'ordinateur et de la notice, vous devez partir maintenant à la découverte d'un vocabulaire riche et complexe, faites preuve de logique et d'acharnement. Une mission classique mais très attachante, notamment de par sa difficulté ! (K7 Interceptor Software pour Amstrad CPC). O.H.

Le royaume d'Ihlün est une vaste étendue de plaines et de forêts. Un univers régi par la nature et gouverné par un conclave druidique, l'Ordre des Bardes. La cérémonie de votre intronisation vient de prendre fin quand un cri déchire le silence... Le Complot d'Ihlün est une « aventure assistée par ordinateur ». Un manuel renferme près de cent soixante paragraphes. Selon les réponses communiquées à l'ordinateur pour chaque situation, celui-ci va vous conduire doucement vers votre destinée, la réussite ou la mort ! Ce nouveau genre de jeu de rôle remporte actuellement un très vif succès. Les livres ainsi commercialisés se passent bien sûr d'ordinateur. Dans le cas présent, ce dernier va tout simplement vous éviter de tenir à jour votre « feuille de route » et remplacer les jets de dés par un tirage aléatoire tout aussi efficace. S'il est de même possible de mémoriser votre situation en n'importe quel moment de l'aventure (ce qui est fort appréciable...), il est tout à fait loisible de poursuivre votre quête par le simple emploi du manuel et de quelques dés. Décryptage de code, analyse et logique sont les piliers de cette belle aventure. Une idée à suivre ! (Livre et K7 Transoft pour Amstrad CPC). O.H.

Quoi de plus tristement banal qu'un coup d'Etat militaire en Amérique du Sud, dites-vous ? Pourtant, cette fois-ci, vous aurez bien du mal à échapper aux injonctions de votre conscience : meneur d'un groupement clandestin chargé de libérer le président et de restaurer un régime démocratique, c'est votre voisin de palier en personne qui vient d'être arrêté. Vous vous lancez dans une délicate enquête qui doit vous conduire, de filature en déductions logiques (et surtout illogiques !), à vous insérer dans le réseau de résistance et à libérer le peuple de l'oppression de la dictature. Pour tout indice, vous devrez d'abord vous contenter d'une fleur trouvée dans un jardin public... Plutôt maigre ! Sachez tout de même que le mot « liberté » est un signe de reconnaissance très prisé chez les partisans du rétablissement de la démocratie. Cette aventure, agrémentée de quelques interventions de voix synthétisées, est servie par un graphisme qui reste convaincant bien que n'évoquant pas particulièrement l'Amérique du Sud. Les dialogues et le scénario ne vous laissent qu'une marge de manœuvre toute symbolique car les auteurs ont multiplié artificiellement les embûches. (Disq. Loricels pour Amstrad). J.P.D.

Ce superbe logiciel d'aventure graphique est désormais disponible sur Commodore 64/128. Pour reprendre la quête du royaume de Kervnia (voir Tilt n° 32), vous venez de sombrer dans l'étrange univers médiéval d'un conte fantastique. The Pawn possède deux atouts essentiels. Les graphismes, tout d'abord, sont d'une rare beauté. L'adaptation sur C 64 reste fidèle à la version originelle (520 ST). Forêts, plaines ou salles du château, le réalisme du dessin est exceptionnel et confère à votre mission une ambiance surprenante. Le deuxième atout réside dans la richesse du dialogue et la souplesse de son emploi. Les commandes « souris » de la version pour Atari sont ici remplacées par les touches de fonction. Qu'importe puisque l'on peut tout aussi facilement supprimer les graphismes, les réduire en marge de l'écran ou encore sélectionner diverses options de présentation textuelle des lieux (plus ou moins étoffées). Le scénario de votre quête mérite de longues heures de recherches. L'imposante notice propose quelques textes d'aide codés qui vous permettront peut-être de comprendre l'étrange comportement de vos compagnons de fortune... Une aventure inoubliable ! (2 disquettes Rainbow pour C 64/128). O.H.

SOS AVENTURE



Dans l'hélico de la dernière chance.



La bande des quatre s'arme.



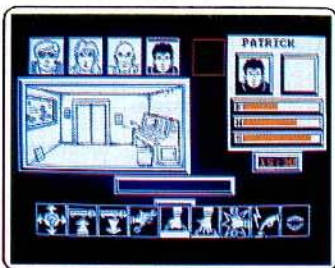
Deux héros se reposent



Dans les sous-sols de l'enfer...



... la recherche de la lumière



Au 4^e pensez : extincteur et clés



pour l'opération blocage des issues.



Seule la corde sauve le volontaire.



Râté, il rejoint l'armée macabre



Gagné, il savoure un burger mérité



Empilez cadavres et tuez loubards.



A vous l'essence de survie. Ouf.

Zombi: pas frais mon cadavre?



Jouez les Michael Jackson dans un Thriller à glacer le sang. Stéphane Frèrebeau est sorti vivant du supermarché de la mort. Voici les trucs du parfait exterminateur de zombis.

« Ils jaillissent de partout, des cimetières et des morgues, sans cesse plus nombreux. Le mal s'étend sur le monde entier à une vitesse vertigineuse. La population sera d'ici peu mutée en légions de morts vivants ». Il faut faire quelque chose. La bande des quatre s'ébranle pour secourir leurs concitoyens dans une aventure à la « signe de piste » matinée de Creep Show. Cœur vaillant, Patrick, Yannick, Alexandre et Sylvie s'envolent aux commandes de l'hélicoptère pour atterrir quelques secondes plus tard sur le toit d'un supermarché.

Une panne d'essence, ça commence mal. Une seule solution, trouver du carburant et s'enfuir au plus vite.

C'est alors que tout se complique. Le supermarché est infesté de zombis et de loubards sanguinaires. Ces méchants succombent à coup de joystick ou d'armes judicieusement dégainées à temps.

Vous n'avez que huit secondes, calculez un meurtre toutes les dix minutes : il faut avoir la gâchette facile. Les couloirs ne tardent pas à être infestés de cadavres, ce qui fait désordre. Il faudra bien vous résoudre un jour où l'autre à les entreposer dans la chambre froide du sous-sol. L'expédition commence par le pillage de l'armurerie et la mise en réserve de deux des quatre compères dans les lits douilletts du département meubles. Le plus courageux entreprend, avec lampe de poche et fusible, mains gantées, de remettre en état le disjoncteur au sous-sol pour rallumer l'installation électrique bien entendu située au quatrième.

Seul l'ascenseur vous emmène dans ces hauteurs. Bizarrement, il refusera parfois de vous conduire au troisième ou au second, on ne discute pas avec la technique. Pendant que vous y êtes, ramassez les clés qui traînent là-haut. Elles sont indispensables pour la suite des événements.

Choisissez bien le candidat à l'opération « blocage des issues », également surnommé « casse-pipe à coup sûr », il lui faudra toute son énergie pour affronter les bataillons de zombis qui encerclent le grand magasin. La manoeuvre est simple : mettre en marche puis conduire tour à tour les trois camions devant les trois entrées. Trois cents sauvagardes et mille allées et venues, dans le noir le plus complet pour peu qu'il fasse nuit, seront nécessaires. Sans compter que vous restez dehors en bonne compagnie. Aux autres à présent de trouver la corde au rayon sport,

niveau trois, pour venir à votre secours. Le pauvre volontaire a maintenant besoin d'un burger dégoulinant pour retrouver ses esprits. Il est temps de procéder au grand nettoyage évoqué plus haut. Le cauchemar touche à sa fin, réveillez l'ensemble de l'équipe et gavez-les de cochonnailles récupérées au premier étage.

La recherche d'essence peut commencer avec le tuyau du fleuriste, le bidon vide et la lampe de poche. Pour la trouver, suivez les cadavres des loubards précédemment massacrés jusqu'à leur véhicule. Pompez leur réservoir et repartez de concert sur la terrasse pour vous envoler vers des horizons plus cléments. C'est fini. Vous avez gagné.

Merci aux aventuriers pour les solutions complètes :

Sylvain Lyotard, 89000 Auxerre. Fabrice Dechy, 93500 Pantin. Régis Marty, 92220 Bagneux. Christophe Brossard, 71000 Mâcon. Dominique Lopez, 63530 Argnat. Nicolas ? (pour Mandragore). Nicolas Hanusse et Christophe Plegat, Pessac. Régis Bryman, 75019 Paris. Thierry Delmessert, 74200 Thonon-les-Bains. Olivier Azoulay, 94250 Gentilly. Stéphane Frèrebeau et Stéphane Lescoualch, 21640 Vougeot. Alexandre ? (pour Miami Vice). Black Tiger ?. F. Dard (pour Sram). Christophe (pour Mandragore). Stéphane Hébert, 75013 Paris. Frédéric Jordan, 66240 Saint-Estève.

Message in a bottle

Stéphane

Pour Patrick (n° 36), dans **Mindshadow** : pour avoir la carte, il suffit de creuser.

Pour Brigitte (n° 36), dans **Meurtre à grande vitesse**, le code est Marignan. Le message est bien celui qui est déchiré.

Pour Arnaud (n° 36) dans **Mindshadow** : pour tuer le client de la chambre, il faut taper « kill man », mais il faut avoir le pistolet qui se trouve à la banque.

Pour Dominique (n° 36), dans **Orphée** : le message signifie « après le pont sous les pierres ». Soulève les pierres après le pont et tu trouveras de l'or. Donne-le à Billy. Pour avoir l'œil de verre de Bellus, il faut, quand tu es dans son refuge : « prends œil de verre, O, donnes bague à Bellus, prends œil de verre, O » et voilà. Ensuite, dans le temple, il faut que tu tires l'anneau et qu'ensuite tu le tournes.

Sébastien

Dans **Spiderman**, comment fabrique-t-on la toile ? Comment tuer Ringmaster ? Dans **V**, comment amorce-t-on les bombes et surtout, comment les poser ? Où se trouve la poussière rouge ? Dans **Aztec tomb**, comment traverse-t-on le grand lac figurant sur la carte ?

Pour Jack (n° 36) dans **Zorro**, prends les deux cloches, pose-les au sommet de l'église, puis prends la trompette, positionne-toi au bord de la maison à droite (tableau où se trouve la botte), ensuite laisse-toi tomber sur le tremplin et saisis la botte.

Jean-François

Dans **Gateway to Apshai** pour C.B.S., je voudrais savoir à quoi servent le bâton, la baguette magique et la croix ?

Quel est le but du jeu ?

Merci d'avance.

Frédéric

Pour Olivier (n° 36), dans **Rambo**, après avoir pris l'hélico, dirige-toi sans attendre plein Sud vers le camp où tu as délégué le prisonnier. Tu poses sur le « H ». Tu descends de l'hélico et tu sélectionnes le couteau comme arme. Après cela tu vas au Sud-Ouest du camp. Tu verras une sorte de cage différente des autres (elle est indestructible), tu t'y colles et tu verras les prisonniers s'échapper. Reviens à l'hélico puis vole plein Nord, mais attention, les Russes ont lancé un autre hélico indestructible à ta poursuite : il ne faut surtout pas le toucher.

Thierry

Dans **Entombed**, je reste coincé après avoir pris tous les parchemins, la torche, le fouet, « the bowl of fruit », « the book of dead » et le bonus dans la salle du crocodile. Que faut-il que je fasse ? A quoi sert la salle de l'oiseau vert ? En réponse à Guillaume (n° 35), dans **Cauldron**. Le coffre permet de prendre le squelette dans la grotte des fantômes et la cruche permet de prendre la lave en fusion dans l'île aux volcans.

En réponse à Christophe (n° 35) dans **Ghostbusters**. Il faut égaliser ou dépasser les dix mille

dollars qui te sont donnés au départ par l'ordinateur. Pour neutraliser les monstres blancs, il faut appuyer sur la barre d'espace avant qu'ils ne se reconstituent.

En réponse à Pascal (toujours n° 35) dans **Raid over Moscow**. Une fois devant le Kremlin, tu dois détruire toutes les tours, la soucoupe et tuer tous les bonshommes.

Emmanuel

En réponse à Patrick (n° 36) dans **Masquerade**. Une fois dans la cabine, faire s'écouler le temps en tapant n'importe quoi. Quand le téléphone sonne, tapez « take phone », dire un truc bidon, et une fois qu'apparaît « the bomb is squealing », tapez « push button ».

Après quelques instants, on se retrouve sous l'hôtel dans un petit labyrinthe et faire E.S.N.E.N.E.S.S.S.S.W.N.W.W. A ce moment, « push block », « use wreck screw ??? (c'est quasi illisible NDLR) ». On se retrouve devant l'hôtel. La suite...

Quand à moi, je suis bloqué dans la cage du gorille. Que faire ? Pitié !

Dans **L'enlèvement**, comment trouver le corps et comment ouvrir la porte ?

Dans **La cité perdue**, comment ranimer le professeur ?

Stéphane

Dans **Dallas quest**, en réponse à Jean-Claude (n° 36) : il faut prendre les lunettes et les donner au hibou. Ensuite, prendre le hibou, entrer dans la grange, et lacher le hibou.

En réponse à Cyrille (n° 36) : dans **Le crime du parking**, à la banque, taper « Donner ED24G CQFD » (mais seulement si tu as trouvé les deux codes). Pour faire marcher le magnéto, il faut taper « écouter K7 ».

En réponse à Olivier (n° 36) : dans **Mindshadow** : tu auras le ticket d'avion en donnant de l'argent à l'ivrogne. Celui-ci donnera le code à répéter à l'homme dans l'épicerie.

En réponse à Frédéric (n° 36) : dans **Dallas Quest**, pour prendre les œufs à Nest, il faut donner du tabac au singe.

Longue vie à Tilt !

Franck

Pour Jean-Claude (n° 36) : dans **Hulk**, après s'être délégué de la chaise faire « Est, press on, go out ».

Dans **V**, je n'arrive à rien faire. Il paraît qu'il y a un code mais je ne le connais pas. Help ! Qui peut me faire un plan détaillé de **Arrow of Death 1** ?

Apple Tech

Suite à la lettre de Philippe (n° 36) :

The Goonies : tableau 7

1. Les Goonies vont sur l'échelle.
2. Un des Goonies va en haut, à gauche, et grâce au trampoline, il s'accroche à la chaîne en haut, à gauche. En bas, la caisse tombe.
3. Un des Goonies reste sur l'échelle, et l'autre va en bas. Il doit pousser la caisse à la hauteur de la chaîne, et très vite s'y accrocher en sautant sur la caisse.

4. Le Goonie resté sur l'échelle va en haut et saute sur le trampoline en haut, le plus à gauche pour revenir près de la pieuvre. Le niveau de l'eau a baissé, et il peut sauter par dessus la pieuvre sans mourir. Son copain descend de la chaîne, et va le rejoindre. Ils vont tous les deux au tableau 8.

The Goonies : tableau 8

1. Le petit va au levier qui est à côté de la femme.

2. Ce levier ouvre un passage. Le grand va actionner la chaîne en haut à gauche.

3. Le petit remonte et passe par la trappe pour actionner la chaîne au milieu à gauche.

4. Le grand descend et actionne la chaîne en bas à gauche.

5. Le petit descend.

6. Le grand monte jusqu'au coffre en haut à droite et la pousse vers la mer. Le fric tombe et la femme se noie en allant le chercher (yerk ! yerk ! yerk !).

7. Le petit actionne la chaîne en bas à gauche.

8. Le grand va à la manette à côté de l'endroit où était la femme. Il ne l'actionne pas.

9. Le petit va sur le monte-charge, au milieu, en haut.

10. Le grand actionne la manette.

11. Le petit saute à droite et va au bout, à droite.

12. Le grand le rejoint.

13. « You are proudly » declared one of the Goonies.

14. Dites merci à Apple-tech, le grand, le beau, le vénéré, le génial...

Jean-François

Pour Marc (n° 35), dans **Bad Max**, il faut ramasser le couteau (ram cou), revenir au premier tableau, prendre le couteau (pre cou), découper le cadavre de la femme (dec cad) et (ram cad) l'offrir au chien (off cad) pour l'apprivoiser. Romantique non ? Mais comment démarrer le V 8 ?

Pour Jean-Pierre (n° 35), dans **Jewels of Babylone** : pour arriver sur l'île, il faut faire : « climb down ladder », « row north », « get out boat », et voilà !

Dans **The Pawn** sur Atari ST, j'ai trouvé une plante dans le garage à côté du jardin du palais et c'est la même que sur le T-shirt ! Etrange non ! A quoi sert-elle ? Elle est mangeable !

Pour Sylvain (n° 35) dans **Gremlins**, de quoi visiter un peu le jeu : « Down, get sword, kill gremlin, get remat, go sitchen, press button (cinq fois), open chutes, examine chutes, get Gizmo, go door ». A toi de te promener.

Dans **Forest**, comment aller dans le château ? Pour éviter que la sorcière vous envoie de la poudre magique, il suffit de porter la bague que vous a donné l'elfe qui vous a sauvé des loups : taper « wear ring ». La sorcière possède la clef ; ouvrez le coffre avec la clef : « unlock cheat with key », « open cheat ». Donner le cristal au forgeron « give crystal to Smith » et il vous donne une épée. Et après ?

Grégory

Qui pourra m'aider? Je suis bloqué dans **Atlantis** depuis deux mois. Que faut-il faire une fois que je suis devant le gardien du sanctuaire Jacques Chazot? Est-ce le seul passage? Merci.

Freddy

Je suis bloqué dans l'**Aigle d'or**, je n'arrive pas à ouvrir une grille. Cette salle conduit au crucifix. Comment l'ouvrir? (dans la salle, il y a un chandelier). Toujours dans l'**Aigle d'or** pouvez vous me dire où se trouve le parchemin n° 1?

David

Dans **Winter games**, comment faire pour avoir 10 au Hot-dog et plus de 210 mètres au saut à ski?

Jean-Paul

Je voudrais apporter ma modeste contribution à propos de **Xyphus** et **Bard's tales** sur Apple:

Xyphus: inutile de vous encombrer de quatre gugusses, ça ralentit le jeu et deux suffisent largement, un guerrier et un magicien. Choisissez-les de même race, ils auront le même rythme de marche. Pour ouvrir la « stone gate » du dernier tableau, utilisez la « cristal key » qui est gardée par un « ice demon », seul le guerrier peut arriver jusqu'à la clé. Pour détruire l'« energy field », le magicien doit utiliser une amulette « xyphoid » comme une arme contre lui (le « fiels », pas le magicien lui-même!). Il est donc impératif de conserver une « fiels », protégée par trois « demons guards », peut être détruite que par le « heart of Xyphus ». Méfiez-vous, il frappe fort!

Bard's tales: en réponse à Jean-Marc (n° 34) qui cherche les catacombes, elles se trouvent sous l'église du « Mad god », là où un prêtre demande le nom du « Mad one ». Ce nom se trouve dans une certaine case des égouts, plus précisément au troisième niveau. Si vous avez d'autres problèmes avec **Bard's tales** signalez-les dans Tilt, je l'ai fini depuis trois mois et attends impatiemment le numéro deux.

Merci de m'avoir lu. Salut et à bientôt pour d'autres coups de pouce.

René

Le point sur **Zorro** (version Atari):

Il semble ressortir des différents échanges de messages dans « SOS aventure », que les versions sur cassette et sur disquette diffèrent sensiblement et créent une certaine confusion. Je livre ma propre expérience (ça pourra dépanner certains).

• Sur cassette:

Après récupération acrobatique du mouchoir de la belle, on attaque directement le marquage du taureau avec le fer à friser trouvé à l'hôtel. Ceci permet une récupération non moins acrobatique du fer à cheval.

Accrocher ensuite les deux clochettes au campanile, ce qui ne présente pas de difficulté majeure (c'est tout de même un peu long). La tombe s'ouvre! Et on s'embarque pour une moisson de dollars.

La position des sacs suggère l'itinéraire: (ne pas se laisser distraire par l'apparition des trois objets (ceux déjà récupérés clignotent).

A gauche du dernier sac j'arrive dans le puits (où il est prudent de repousser les cailloux... plouf!).

Ici je n'ai rien trouvé de plus commode que de revenir sur mes pas à l'air libre (ce n'est pas une mince affaire) et de récupérer la trompette à l'hôtel.

Il faut jouer de cet instrument devant la caserne pour pouvoir sauter, attraper la hampe du drapeau et... à nous la chaussure!

Après, se munir de la clé, descendre dans le puits, boire le verre et continuer vers la droite: on se retrouve dans la tombe, les trois objets clignotent.

Il n'y a qu'à suivre leur indication et on se retrouve dans la cour de la prison.

Avec la clé délivrer les prisonniers sans se faire descendre par les tireurs postés aux fenêtres (ça c'est du sport!).

Et c'est ici que je cale!

Où cours-je?

Toutes mes tentatives de sortie se sont soldées par mon décès...

Et ici c'est irrémédiable: on se retrouve dans la tombe (à un endroit aléatoire) et sans la clé qui est restée sur le carreau de la prison.

• Sur disquette (que j'ai peu explorée jusqu'ici) il semble que les écrans soient plus nombreux. L'épisode du bar et de la bouteille se place en préliminaire à tout ce que je viens de vous raconter.

Romuald

Quelqu'un connaîtrait-il le mot de passe dans **Aventure master** pour pouvoir accéder à la création?

Et dans **Stranted**, comment détruire le robot?

Guillaume

Pour l'anonyme (n° 36) dans **The Staff of Karnath**, les « sortes de Z » sont des parties du pentagramme. Pour savoir comment les prendre, il faut se reporter au n° 30. A mon tour de demander de l'aide:

Où se trouve la troisième partie du haut du pentagramme dans **The Staff of Karnath**? Comment la prendre?

De plus, je n'arrive à prendre qu'un morceau dans une partie: comment faire?

Dans **Ghostbusters**, comment arrêter les monstres qui créent un déficit de 4 000 \$?

Dans **The Hobbit**, je suis devant Bard, j'ai tout le matériel: comment l'emmener et lui faire tuer le dragon?

Enfin dans **Hacker**, malgré leurs conseils dans le n° 34, après avoir rencontré plusieurs agents, je reviens au départ, sans que l'ordinateur me dise que mon temps est écoulé... S'il vous plaît, aidez-moi, vite!

Pascal

Pour Jean-François (n° 35), dans **Zombi**, quand tu rencontres un Zombi, il lui faut huit secondes pour t'attaquer, lorsque tu entends « cratch! » le combat commence. Pour le corps à corps, il faut faire « gauche-droite-gauche-droite » (style décathlon).

Moi je suis perdu dans **Jack le Nipper**! Qui pourra me donner des conseils?

Teddy

Pour répondre à mon collègue Olivier dans le n° 36 qui demande où trouver le ticket qui lui permettrait de prendre l'avion pour Luxem-

bourg dans **Mindshadow**, je lui dirais « seulement » ceci:

après avoir fait une petite croisière à bord de la Royal Navy, tu te retrouves en Angleterre! (Ouais! Quoi de plus logique!); ensuite, tape E,E,E (gasp! quel endroit sinistre!) et S: là, un « clodo », que rien ne réveille « dort » (really?!) tape alors « search man » afin de lui « piquer » son fric (Ah! si ce n'est pas malheureux! voler un clodo! heureusement celui-là est mort, il ne parlera pas! Ouf! (je sauve ma dignité!) et prend son chapeau (un conseil: ne le perds pas!); ensuite N,W,W,N: quoi?! Encore un clodo! (et ce n'est pas le dernier!) tape « talk man »... ouais, il semblerait qu'il faille un mot de passe pour acquérir le ticket... hum! Mais j'ai les moyens de le faire parler, le bougre! hé! hé!, il faut le soudoyer pour qu'il parle: « give man money » Attention, ne lui donne pas trop d'argent! Cinq livres suffiront amplement, car tu dois garder du fric (200 livres) pour acheter ton ticket. Euréka! Il a parlé! Il ne te reste plus qu'à aller voir le mystérieux vendeur (qui ne vend rien d'ailleurs!) et qui refuse de dire un mot. (Sont pas bien causants ces Anglais! Compréhendent-ils au moins ce qu'on leur dit?) Allez, un petit tour « in Baker's Street » (S,E,N,N,E) et nous y voilà! « jour »; dis-lui le mot de passe (Ah, il nous apparaît tout de suite plus sympathique!) M.. M.. Mais que fait-il? V'là qui nous propose un ticket! Peuh! Que vais-je faire d'un ticket? ça se mange au moins?... Bon, ben, tu devines la suite! tu prends le premier ticket et tu t'envoies pour Amsterdam! NON! pas encore! Il te faudra avant tout aller au Rick's Cafe (n'oublie pas ton chapeau!). Une fois à Amsterdam, dans une auberge, tu devras rencontrer un certain personnage. (Le chapeau y est pour « kekchose »!); tu as une chance sur 99 de t'assoier à la bonne table, un conseil: méfie-toi de Jared! Equipe-toi en conséquence! un bon révolver fera l'affaire! Une surprise t'attend chambre 202, hé! hé! Comme tu vois, tu n'es pas au bout de tes peines! Allez, T'Chao et « Good Luck! »: tu touches au but!

Dans **Borrowed Time**, comment entrer dans la maison du « gorille » (the big bruiser!) et comment libérer Maluis?

The Fox
Voici une aide pour les fans du joystick sur Commodore 64.

Dans **Ghostbusters** pour Christophe (n° 36), voici les solutions pour obtenir un compte en banque;

NOM	NUMÉRO
- NNN	213141000
- PETER	31664300
- TUERK, THE	06660401
- BUTTERFLY	04664701
- NNN	20406201
- POKE	22014,9
- S,S	1984
- P,M	1984

Si la première solution ne marche pas, essayez la deuxième et ainsi de suite...

Emmanuel

Dans le jeu **Finders keepers**, je voudrais savoir comment faire pour sortir du château de Spriteland?

CHER TILT

BONNE RÉOLUTION

La moyenne résolution du 520 STF est-elle accessible sur un moniteur couleur autre que l'Atari SC 1224? Quels sont les logiciels livrés avec le 520?

**Philippe
22300 Lannion**

Il est possible d'obtenir la moyenne résolution des 520 STF, sur tous les moniteurs couleur capables de supporter la bande passante requise. Ainsi les Euréka MC et HR 14, Philips CM 8535, Sony KX 14, Thomson MC 09-936 et autres conviennent. Contrairement au 1040 et à l'ancien, l'Atari 520 STF est livré sans logiciel.

DU NOUVEAU

Devant le faible renouvellement de la ludothèque de mon Apple II, j'envisage l'acquisition d'une carte Z80 utilisable sous CP/M. En effet, j'ai appris que le C 64 possède une carte similaire. Ainsi, mon Apple devrait pouvoir profiter de la profusion de softs existant pour Commodore. Mais avant, je voudrais connaître votre avis.

Un possesseur d'Apple

Il est exact que le C 64 et l'Apple II possèdent tous deux une carte Z80 exploitable sous CP/M. Cependant, l'échange de programmes n'est possible que grâce à ce système d'exploitation. Malheureusement, trouver des jeux sous CP/M relève de l'exploit. La solution que vous envisagez n'est pas la bonne. En effet, elle ne concerne qu'une faible quantité de programmes et est d'un coût prohibitif. Changer d'ordinateur semble bien plus logique!

POUR JOUER

Ayant récemment acquis un QL, je me trouve face à un grave problème : pénurie de logiciels. Programmer c'est bien, mais jouer c'est pas mal non plus. Alors je voudrais savoir quels sont les éditeurs pour QL, les prix, etc.

RAM 78

Le soutien logiciel du QL est faible, très faible même. Il n'existe, à notre connaissance, que trois éditeurs présents sur le marché français. Ce sont : Pyramide, Metacomco et Psion. Malheureusement, seul le premier des trois est réellement actif. Les deux autres ont plus ou moins « lâché » cette étonnante machine qu'est le QL. De rares les revendeurs se font assez rares, mais une boutique

parisienne continue de soutenir le QL. Il s'agit de Compokit à Montparnasse.

CORRESPONDANTS

Je suis un étudiant, je m'appelle Jerzy et je cherche à rentrer en contact avec quelqu'un possédant un micro-ordinateur Atari 800 XL. Je peux correspondre en allemand ou en anglais. Pouvez-vous publier ma lettre dans votre journal?

**Jerzy Jurczyk
Ul. Kujawska 10 A
44-100 Gliwice Pologne**

C'est fait!

ÉCHANGES

Répondant à votre appel du Tilt n° 35 je voudrais obtenir des adresses en Pologne pour correspondre et échanger des idées avec ces passionnés de la micro-informatique de l'Est.

**Stéphane Moenner
29200 Brest**

Au moment où paraît Tilt Stéphane a déjà reçu des coordonnées pour pouvoir correspondre.

RETARD

Je t'écris pour me plaindre : je te reçois une à deux semaines après les marchands de journaux. J'ai peur que ma fiche d'abonné ne se soit perdue. Moi qui croyais que tes abonnés avaient le privilège de te lire avant les autres, je n'ose conclure. A titre d'exemple, le 8 octobre, je n'avais toujours pas reçu mon exemplaire de Tilt. M'as-tu oublié?

**Eric Hautefeuille
59100 Roubaix**

Tilt n'oublie pas ses abonnés et abonnés. Le n° 36 du mois de novembre a ainsi été fourni à l'entreprise de routage qui envoie les abonnements le mardi 21 octobre dans l'après-midi et est arrivé dans les kiosques le samedi 25. Ces délais sont calculés pour que les abonnés puissent lire Tilt avant les autres.

Les retards constatés ne viennent pas de Tilt, mais des PTT : la distribution de certains exemplaires du n° 35 envoyé fin septembre, a été retardée par des mouvements de grève tournante dans certaines régions. Et dans ce cas les imprimés subissent les retards les plus importants.

UTILITAIRES

Un grand bravo pour tous les progrès que tu as fait depuis quelques mois. Je pense que la rubrique « Kid's School » n'est pas à suppri-

mer car les programmes éducatifs sont en pleine évolution. Une page sur les utilitaires serait la bienvenue, mais pas plus, car Tilt est le seul journal ludique.

Sébastien

Nous nous intéressons de plus près aux utilitaires, dans le « Tilt Journal », sans leur réserver un ghetto, mais sans modifier le caractère du magazine qui doit continuer à illustrer son sous-titre : « Microloisirs ». Ainsi un compilateur Fortran à 8000 F, même excellent n'a aucune chance de passer en « Tube » ou en « Tilt Parade »!

LE SECOND HOMME

Créateurs d'un logiciel de jeu sur Apple 2, nous avons tenté de faire éditer notre œuvre. Les éditeurs ayant répondu (politesse que n'ont eu ni Froggy Software ni Infogrames) ont refusé. Nous sommes pourtant convaincus que ce programme est digne des colonnes de Tilt. Sa création ayant pris six mois à deux programmeurs remplis d'espoir (seize et dix-sept ans), vous imaginez notre déception devant ces résultats...

— Nous avons pourtant essayé de faire (et réussi?) un logiciel à la fois ludique et instructif.

— Nous vous serions reconnaissants si vous vous penchiez sur notre création (conseils d'amélioration, avis personnel, adresses éventuelles...) et même, suprême consécration, la critique du programme dans Tilt?

**Jérôme Colette
et Ludovic Marquet
Senlis**

Le « second homme », éminence grise du président, rencontre Reagan, et doit lui proposer une réponse au problème du terrorisme, mais aussi aux agriculteurs mécontents.

Une aventure textuelle et politique avec des graphismes et une sonorisation corrects. Vous devez trancher les dossiers les plus épineux en choisissant parmi les mille et une possibilités offertes, tous les coups (et surtout les coups tordus) sont permis. A la moindre erreur, le président qui tient à sa popularité vous éjecte sans hésiter.

L'orthographe pose quelques problèmes. Deux reproches principaux : les solutions gagnantes sont parfois les plus cyniques : pour arrêter les attentats vous provoquez la mort de plus de cent cinquante personnes dans l'explosion de leurs avions : mais comme tout le monde croit à des accidents,

passez muscade! Ce qui rend d'autant plus désagréable l'introduction du jeu « on va vous apprendre la vraie politique! ». Ensuite, le jeu est fort peu interactif, il suffit de choisir la ou les réponses présélectionnées par les auteurs du jeu : il n'y a pas de cohérence réelle entre les étapes dites « les journées » du jeu.

Nos correspondants ont choisi le domaine le plus « casse-gueule », avec un courage certain, mais ils ne tiennent pas la distance avec les meilleurs programmes de jeux historiques et sociaux, qui seuls ont une chance de se vendre. Ils auraient tort de se décourager : tous les éditeurs ou presque (et Tilt!) répondent à leur premier envoi. Ils doivent continuer à programmer, et apprendront encore beaucoup avant de collaborer à un programme diffusé et vendu. Tilt publie des programmes plus courts (dans « Sésame »). Leur second homme représente un bon départ!

TARIF RÉDUIT

J'aimerais savoir si, en adaptant un modem ou un émulateur Minitel, le prix des communications reste le même que sur un Minitel classique PTT, et si les tarifications des numéros directs (kiosque) sont moins chères.

**François Gamet
Antony**

L'utilisation d'un modem ou d'un émulateur Minitel sur un ordinateur ne fait pas baisser la taxe de base. Cependant, la possibilité d'enregistrer une page écran permet de stopper plus rapidement la communication. Ainsi, le nombre de taxes de base est réduit et l'utilisateur paye moins cher. Mais, ce système ne fonctionne que sur certains services (petites annonces, annuaire électronique, etc.)

BASIC INTÉGRÉ

J'aimerais savoir si le Basic est intégré dans la Rom des Atari ST.

**Frédéric Arbitourer
46310 Bretenoux**

Non, seul GEM (Graphic Environment Manager) et TOS (Tramiel Operating System) sont présents en ROM. Le Basic est livré sur disquette, mais il en existe en cartouche : Fast Basic.

COMPATIBILITÉ

Pourriez-vous me dire si le compatible PC d'Amstrad est compatible avec les 520 et 1040 ST (tous deux fonctionnent avec GEM). D'autre part, je voudrais savoir si

Atari envisage de sortir un émulateur PC pour les ST?

Thierry Grenier
38170 Seyssinet

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le PC 1512 possède une certaine compatibilité avec le ST. En utilisant un langage standardisé (C par exemple) et en transmettant le code source d'un ordinateur à l'autre, il est possible de faire fonctionner un soft écrit sur PC sur un Atari ST.

Mais, cette compatibilité est très rigide car elle ne permet pas d'utiliser les ressources propres aux machines. Elle est donc très limitative. Un émulateur PC pour ST est prévu, hélas la disponibilité de ce périphérique n'est pas fixée.

REGRETS

Je suis un fidèle lecteur et je vous remercie du lot gagné au concours Tilt/Commodore... bien que je soupçonne fortement des erreurs dans le codage!

Un seul regret dans *Tilt* : les petites annonces. Pourquoi supprimer systématiquement les P.A. des copieurs ou des pirates? C'est insensé! Qui donc compose les trois quarts de vos lecteurs, sinon des personnes brassant une quantité de programmes pirates, et qui trouvent dans votre revue les noms et descriptions des prochains programmes qu'ils se feront un devoir de se procurer par d'honorables correspondants! Sinon quel intérêt d'acheter *Tilt* vingt francs pour contempler et baver d'envie sur des programmes impossibles à acquérir faute de moyens financiers.

J'espère qu'à l'avenir, *Tilt* jouera franc-jeu et autorisera la publication d'annonces « suspectes » dans ses colonnes!

Jean-Luc Maini
66500 Prades

Pourquoi? Parce qu'un bon jeu c'est beaucoup de travail de scénario, de programmation, pour les graphismes comme la sonorisation. Sans parler des livrets dès qu'ils dépassent la taille d'un timbre à deux francs vingt et qu'ils sont traduits en français.

En Italie, où le piratage a atteint une échelle bien supérieure, plusieurs des principaux éditeurs de jeux se refusent à exporter. Tout simplement. Alors bien sûr tous les jeux ne valent pas leur prix de vente, mais la généralisation du piratage freine la baisse des prix (puisque les jeux seront amortis sur de plus faibles diffusions) et à terme tous les jeux vaudront leur prix de vente, si par malheur les éditeurs se limitent à des jeux fabriqués à la chaîne qui coûteront effectivement le seul prix de la bande magnétique ou de la disquette vierge.

Nota Bene : la rubrique « Sésame » propose des programmes qui coûtent seulement la peine de les rentrer sur sa machine!

DISPARITION

Où peut-on se procurer le Yeno SC-3000, ses logiciels, ses extensions?

Le SC-3000 est-il compatible avec un micro-ordinateur ou une console de jeu (niveau logiciel)?

Frédéric Rosay
91590 Cerny

Hélas, le SC-3000 n'est compatible qu'avec lui-même et n'est plus vendu (à moins de mener un longue enquête peut-être), il n'aura donc pas de nouveaux logiciels.

DES ÉDUCATIFS

Pourrais-tu me dire si des logiciels éducatifs (langues étrangères, mathématiques, géographie, conjugaison) pourraient être publiés dans la rubrique « Sesame » ou cette rubrique est-elle seulement réservée aux logiciels de jeux ou aux utilitaires? Je possède un ordinateur Thomson TO 7/70 et je voudrais m'acheter un lecteur de disquettes.

Faut-il acheter le nouveau lecteur trois pouces et demi 640 Ko ou l'ancien cinq pouces un quart 320 Ko?

Alexandre Pukall

La rubrique « Sesame » est ouverte à toute proposition. Si vous avez des programmes à nous proposer, n'hésitez pas à vous faire connaître. Ce n'est pas tous les jours que l'on nous adresse de telles requêtes.

Quant aux lecteurs de disquettes, fabriqués par la même entreprise, ils sont aussi fiables l'un que l'autre, seul leur capacité les différencie.

Sachez néanmoins que peu de programmes ont pour support les disquettes. La majorité des titres sont sur cassette.

ERREUR

Il m'a paru très étonnant dans le *Tilt* n° 36 de voir que le *Spectrum + 2* avait la même Radioscopie que le *M.S.X. 2 HB-*

F 700 F Sony. Je ne savais pas que le *Spectrum* venait du Japon et qu'il coûtait 4 990 F! Étonnant, non?

Greg

De nombreux lecteurs se sont en effet retourné dans leur tombe en parcourant le banc d'essai du *Spectrum + 2* (*Tilt* n° 36, page 98). Quelle ne fut pas leur surprise de découvrir la *Radioscopie* et la *Tiltoscopie* du *Sony HB-F 700 F* en lieu et place de celle du très british *Sinclair*! Voici donc les informations se rapportant au *Spectrum + 2*.

Radioscopie :

Origine : Grande-Bretagne

Connexion TV : Péritel

Microprocesseur :

Z80 cadencé à 3,5 MHz

Mémoire vive : 128 Ko

Mémoire morte : 32 Ko

Mémoire utilisateur sous

Basic : environ 40 Ko

Haute résolution : 256 x 192 en 16 couleurs

Son : 3 voies, 8 octaves

Souris : non

Prix : 1990 F TTC, avec six programmes et un joystick.

Tiltoscope :

Esthétique : ★★★★★

Prise en main : ★★★

Clavier : ★★★

Graphisme : ★★★★★

Son : ★★★★★

Facilité de programmation : ★★★

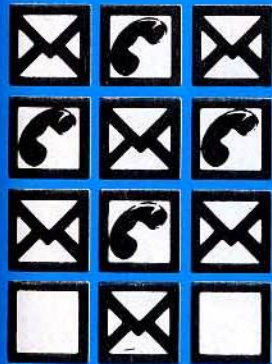
Stylo optique : pas chez *Sinclair*
Joystick : oui, deux prises intégrées

Ludothèque : ★★★★★

Bibliothèque : ★★★

Qualité/Prix : ★★★★★

BULLETIN



1.0.0.0

Vidéo Magazine

CHAQUE MOIS
DE NOUVEAUX LOGICIELS
EN VIDÉO-DÉMONSTRATION
DANS LES MEILLEURS
POINTS DE VENTE

EN JANVIER

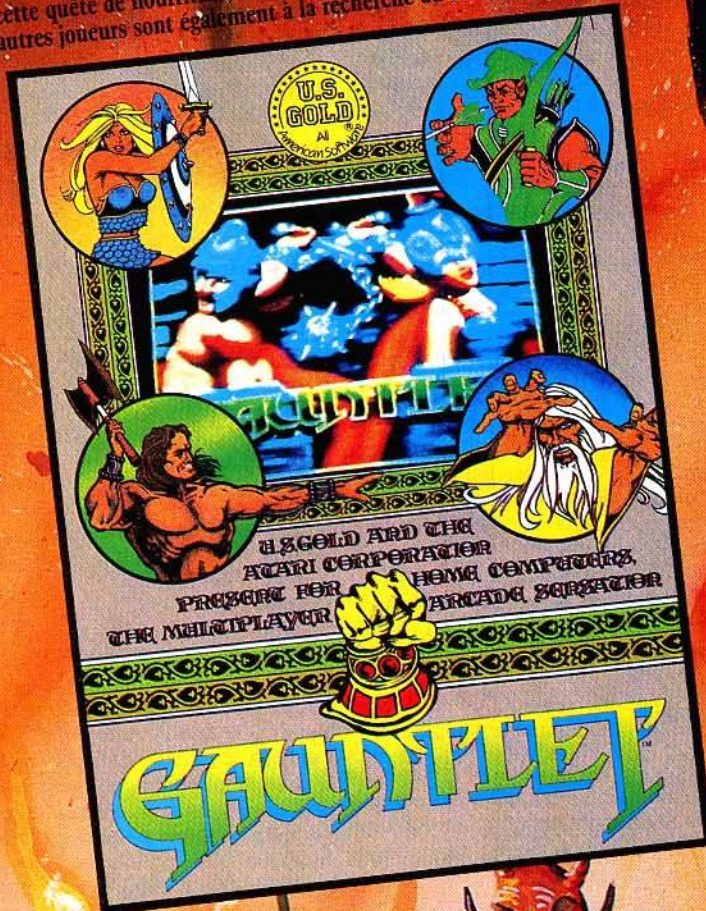
AMTIX ACCOLADES	GREMLIN GRAPHICS
AVENGER	GREMLIN GRAPHICS
C16 CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
CRASH SMASHES	GREMLIN GRAPHICS
FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN GRAPHICS
FUTURE KNIGHT	GREMLIN GRAPHICS
MSX CLASSICS	GREMLIN GRAPHICS
ZZAP SIZZLERS	GREMLIN GRAPHICS
THEY SOLD A MILLION III	HIT SQUAD
KONAMI GOLF	IMAGINE
KONAMI'S COIN TOP HITS	IMAGINE
LEGEND OF KAGE	IMAGINE
SUPER SOCCER	IMAGINE
YIE AR KUNG FU II	IMAGINE
TARZAN	MARTECH
UCHI MATA	MARTECH
ASTERIX	MELBOURNE HOUSE
FIST II	MELBOURNE HOUSE
COBRA	OCEAN
DONKEY KONG	OCEAN
DOUBLE TAKE	OCEAN
GREAT ESCAPE	OCEAN
SHORT CIRCUIT	OCEAN
TERRA CRESTA	OCEAN
TOP GUN	OCEAN
ACE OF ACES	US GOLD
BREAKTHRU'	US GOLD
EXPRESS RAIDER	US GOLD
GAUNTLET	US GOLD
LEADERBOARD TOURNAMENT	US GOLD

An Inferno

Ac

GAUNTLET

Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique — les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.



Le décor... les profondeurs les p

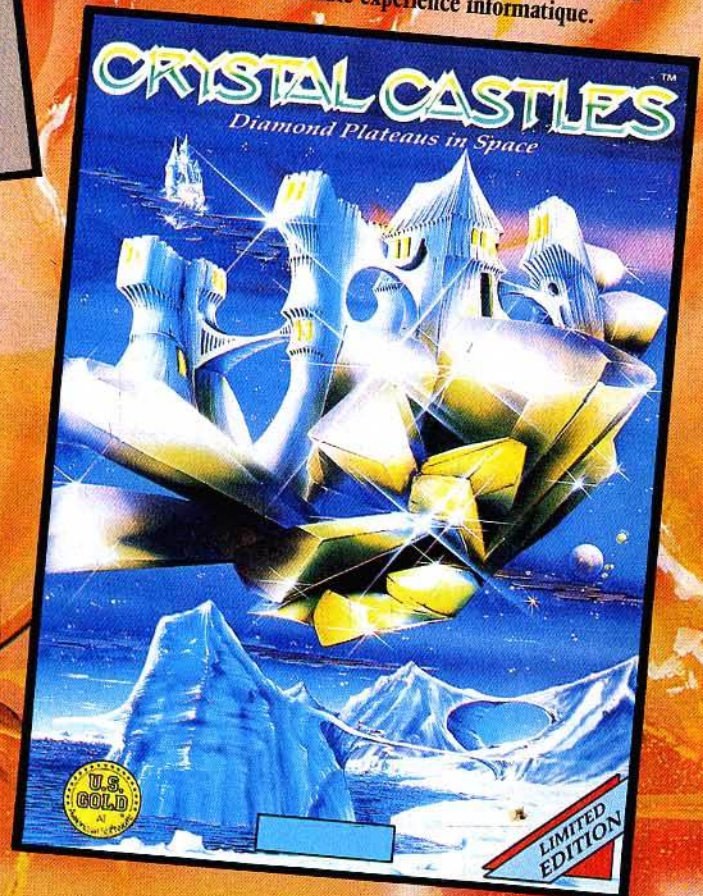
L'intrigue... mettre vos nerfs et vos réflexes
jeux vidéos capables de transformer vo

Parviendrez-vous à maîtriser la p

CRYSTAL CASTLES

La légende est née. En été 1984, un nouveau jeu informatique vient d'être créé, un jeu à figer le sang de tout ce qui y participe. Il traverse les voûtes poussiéreuses des profondeurs du monde informatique, et refait surface ici et là pour créer une légende. Et maintenant, la légende est née de nouveau.

Crystal Castles vous offre une occasion incomparable de vivre une véritable légende logicielle, une légende qui se poursuivra parce qu'elle n'est produite qu'en nombre limité. Et maintenant que vous connaissez son existence, il vous faut l'acheter ou vous allez rater une véritable expérience informatique.



CBM 64/128

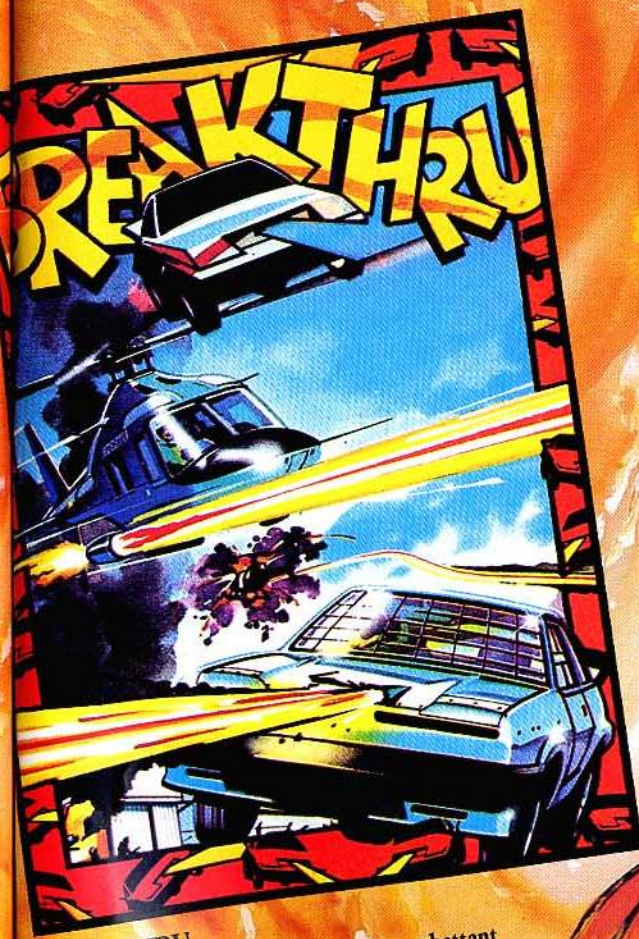
Cassette et disquette

of Arcade tion

obscurés et torturés de tout votre être.

épreuve grâce à cette superbe collection des plus célèbres
vivacité en hystérie confondant l'imagination.

passionnante série de jeux vidéo jamais présentée?



BREAKTHRU

Votre mission - recouvrir PK430, le combattant
revolutionnaire de votre pays... Situation - 600 km
derrière les lignes ennemis... armement ennemis -
lanceur du flammes, hélicoptères, chars d'assaut,
jeeps, lance-mines... votre équipement -
le véhicule armé le plus sophistiqué du monde...
Forts ennemis - des prairies, des villes, des
montagnes, des terrains d'aviation,
des ponts...
Importance de
la mission - essentielle.

Conséquences - la paix mondiale. But de la mission:
à vous de...

XEVIUS

Il y a plusieurs éons de cela, une civilisation technologique
très avancée a été forcée d'évacuer la terre avant l'ère glaciaire.
Maintenant les Xevious repient réclamer leur dû et ont
l'intention de reconquérir leur territoire.

Au contrôle de votre super vaisseau spatial, le Solvalu, vous
devez repousser les envahisseurs Xevious qui menacent la terre!

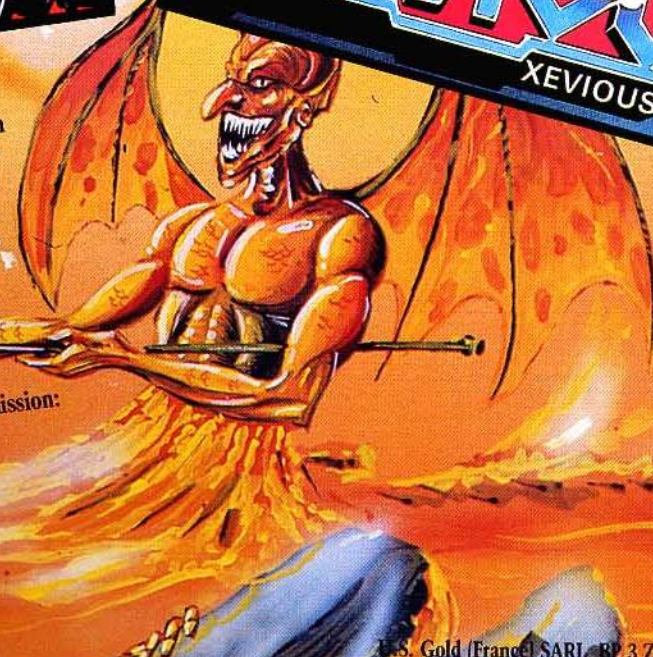
Si vous parvenez à survivre aux vagues d'ennemis qui déferlent,
vous devrez ensuite vous mesurer à la force de contrôle de
l'offensive Xevious: le vaisseau Andor Genesis! C'est là votre
but. Vous arriverez à le désactiver en touchant directement son
réacteur central mais ne vous faites pas d'illusions. Les forces
Xevious ne vont pas tarder à réapparaître plus décidés que
jamais à remporter la victoire.



Another classic
Atari coin-op hits
the 64!
ZZAP 64

XEVIUS

XEVIUS



LES PASSAGERS DU VENT

Il y a des sagas qui ne se racontent pas. Elles se vivent.



INFOGRAMES



Tél. 78.03.18.46

INFOGRAMES. 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne



Disponible sur cassette MO6, disquettes TO8, TO9, TO9+, Amstrad et MSX2.